



**BUSANA PESTA MALAM UNTUK REMAJA DENGAN SUMBER IDE
MUSHROOM DALAM PERGELARAN BUSANA *AUTHENTURE***

PROYEK AKHIR

Diajukan kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Ahli Madya



Disusun oleh :

NURINDAH ROSVITRA PUTRI

NIM .13514134007



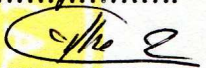
**PROGRAM STUDI TEKNIK BUSANA
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

2016

PENGESAHAN

Proyek Akhir yang berjudul **BUSANA PESTA MALAM UNTUK REMAJA DENGAN SUMBER IDE *MUSHROOM* DALAM PERGELARAN BUSANA *AUTHENTURE*** ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 27 Mei 2016 dan dinyatakan **LULUS**

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Enny Zuhni Khayati, M. Kes	Ketua Penguji		21..Juni. 2016
Dra.Zahida Ideawati	Sekretaris Penguji		22..Juni 2016
Sri Emy Yuli Suprihatin, M. Si	Penguji		21..Juni 2016

Yogyakarta, 22..Juni..2016

Fakultas Teknik

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



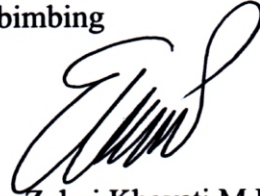
Dr. Moch.Bruri Triyono

NIP.19560216 198603 1 003 ~

PERSETUJUAN

Proyek Akhir yang berjudul “**Busana Pesta Malam Untuk Remaja Dengan Sumber Ide *Mushroom* Dalam Pergelaran Busana *Authenture*** yang disusun oleh Nurindah Rosvitra Putri, NIM 13514134007 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 24 Mei 2016
Pembimbing



Enny Zuhni Khayati, M.Kes.
NIP. 19600427 198503 2 001

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanggung jawab dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Nurindah Rosvitra Putri
NIM : 13514134007
Program Studi : Teknik Busana
Judul Proyek Akhir : Busana Pesta Malam Untuk Remaja Dengan sumber ide
Mushroom Dalam Pergelaran Busana Authenture.

Dengan ini saya menyatakan bahwa laporan proyek akhir ini benar-benar merupakan karya saya sendiri dan sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan yang ditulis sesuai tata penulisan karya ilmiah yang telah ditentukan.

Yogyakarta, 24 Mei 2016



Yang menyatakan,

Nurindah Rosvitra Putri
Nim.13514134007

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya Proyek Akhir ini Perancang persembahkan untuk:

1. Kedua orang tuaku yang selalu menyayangiku, terimakasih atas dukungan, kasih sayang dan pengorbanannya.
2. Kakak-kakakku tercinta yang menjadi motivasiku untuk segera lulus
3. Ibu Enny Zuhni Khayati, M Kes yang selalu memberi semangat dan dukungan.
6. Teman-teman D3 angkatan 2013, semoga kita semua menjadi orang sukses.
7. Almamaterku UNY

HALAMAN MOTTO

"Jangan menyerah sebelum berjuang"

Jangan pernah malu untuk maju , karena malu menjadikam kita takkan pernah mengetahui dan memahami segala sesuatu hal akan hidup ini.

“ Do the best and pray. God will take care of the rest. ”

**BUSANA PESTA MALAM UNTUK REMAJA DENGAN SUMBER IDE
MUSHROOM DALAM PERGELARAN BUSANA *Authenture***

oleh :

Nurindah Rosvitra Putri

NIM 13514134007

ABSTRAK

Pembuatan proyek akhir ini bertujuan untuk : 1) mencipta desain busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide *mushroom* dalam pergelaran busana *Authenture*, 2) membuat busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide *mushroom* dalam pergelaran busana *Authenture*, 3) menyelenggarakan pergelaran busana dengan tema *Authenture* dan menampilkan busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide *mushroom*.

Dalam membuat suatu busana perlu adanya 1) proses mencipta desain busana dilaksanakan dengan mengkaji dan mengimplementasi trend *biopop* dengan subtrend *toon-lab* dan dipilih palet warna *heliotrope magenta* dan *brandeis blue* dengan *feminin style*, pembuatan *moodboard*. 2) proses pembuatan busana pesta malam melalui tiga tahap yaitu a) persiapan yang terdiri dari pembuatan gambar kerja busana, pembuatan gambar kerja hiasan busana, pengambilan ukuran, pembuatan pola busana, perancangan bahan dan harga. b) pelaksanaan terdiri dari peletakan pola pada bahan, pemotongan, penjelujuran, *fitting I*, penjahitan, *fitting II*, c) evaluasi hasil meliputi evaluasi hasil semuanya mengenai kesesuaian antara busana dengan tema *Authenture*. 3) proses penyelenggaraan pergelaran busana melalui tiga tahap yaitu a) persiapan yang terdiri dari pembentukan panitia, penentuan tema, menentukan sumber dana, menentukan dewan juri, menentukan waktu dan tempat. b) pelaksanaan meliputi pelaksanaan *grand juri*, *gladi bersih*, dan penyelenggaraan pergelaran busana *Authenture*. c) evaluasi meliputi kesesuaian antara perencanaan dengan pelaksanaan,

Hasil mencipta desain busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide *mushroom* yang mengacu trend *forecasting 2016 resistance* yang mengambil tema *Authenture* dan mengikuti trend *biopop* dengan subtrend *toon-lab*, kemudian menggunakan sumber ide *mushroom*, yang diwujudkan dengan teknik penyajian gambar yaitu *design sketching*, *presentation drawing* dan *fashion ilustrasi*. Hasil membuat busana ini termasuk *one pieces* dengan gaun yang berbentuk siluet A, dan terdapat *peplum* yang menggunakan kain jumputan, dan kain satin *bridal* menggunakan warna *heliotrope magenta* dan *brandeis blue*. Hasil penyelenggaraan pergelaran dilaksanakan pada hari Selasa 19 April 2016 bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Busana ini ditampilkan pada sesi 2 no urut 58. Penyelenggaraan busana ini berjalan dengan lancar.

Kata Kunci: Busana Pesta Malam, *Mushroom*, *Authenture*

THE NIGHT FASHION PARTY FOR YOUNG PEOPLE WITH THE SOURCE IDEAS MUSHROOMS IN *Authenture* FASHION SHOW

By :

Nurindah Rosvitra Putri

NIM 13514134007

ABSTRACT

The objectives of the last project are: 1) to design teen night party clothes with *mushroom* as the inspiration in *authenture* fashion show, 2) to make a stitch of teen night party clothes with *mushroom* as the inspiration in *authenture* fashion show, 3) to organize an *authenture* fashion show and show the teen night party clothes using *mushroom* as the inspiration.

To make a clothe, we need: 1) make the design of the clothes with the implementation of *biopop* trend and *toon-lab* subtrend using pink and blue pallet and feminine style, and also make the *moodboard*. 2) There are 3 stages to make the clothes a) preparation. This stage is use to make the layout of the design, layout of the other small beads, deciding the size, pattern, material and the price of the clothes. b) The process consists of putting the pattern, cutting, basting, fitting I, stitching, and fitting II, c) The result evaluation including overall evaluation about the conformity of the clothes and the *authenture* theme. 3) The process of the fashion show had three parts, including a) preparation; it consists of committee recruitment, deciding benefactor, judges, time, and also the place. b) The rundown including grand judges, rehearsal, and the organization of the *authenture* fashion show. c) Evaluation, it includes the adjustment of the planning and the organization.

The result of making teen's clothe design using *mushroom* idea trigger to *forecasting 2016 resistance* trend using *authenture* theme, *biopop* trend, and *toonlab* subtrend, then, *mushroom's* idea were interpret using *design sketching*, *presentation drawing*, and *illustration fashion* technique. The result is one piece clothe with A silhouette shape and a *peplum* using pinch clothe, and blue and white bridal satin. The fashion show was held in Tuesday, 19 April 2016 located in Yogyakarta State University's Auditorium. Clothe was shown at 2nd session number 58. The show was held successfully.

Keyword : *Party night dress, Mushroom, Authenture*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penyusun panjatkan kehadirat Allah SWT , atas limpahkan dan hidayahnya sehingga penyusun dapat menyelesaikan Proyek Akhir ini dengan judul “ Busana Pesta Malam Untuk Remaja Dengan Sumber Ide *Mushroom* Dalam Pergelaran Busana *Authenture*”. Penyusun menyadari bahwa dalam penyusunan Proyek Akhir ini telah mendapatkan bimbingan, pengarahan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini perkenankanlah penulis mengucapkan terimakasih kepada Yang terhormat bapak atau ibu :

1. Triyanto, M.A, Selaku Koordinator Program Studi Teknik Busana Universitas Negeri Yogyakarta
2. Enny Zuhni Khayati, M.Kes Selaku Dosen Pembimbing dan pengampu mata kuliah Proyek Akhir.
3. Sri Emy Yuli Suprihatin,M.Si, Selaku penasehat akademik Universitas Negeri Yogyakarta
4. Dr. Mutiara Nugraheni, STP, M.Si, Selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik boga dan Busana Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Dr. Moch Bruri Triyono, Selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
6. Prof. Dr. Roochmat Wahab, MA, Selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
7. Seluruh dosen yang telah membimbing dan memberi bekal pengetahuan selama menuntut ilmu di Universitas Negeri Yogyakarta.

8. Anjani Sofie Ridhai model dari PAPMI Yogyakarta yang telah memperagakan Hasil Karya Proyek Akhir dengan baik.
9. Seluruh pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu dalam penyelesaian Proyek Akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Akhir kata, semoga laporan Proyek Akhir ini dapat bermanfaat khususnya bagi pembaca pada umumnya.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	I
HALAMAN PENGESAHAN.....	li
HALAMAN PERSETUJUAN.....	lii
SURAT PERNYATAAN.....	lv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Batasan Istilah.....	3
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Tujuan Proyek Akhir.....	5
E. Manfaat Proyek Akhir.....	6
BAB II DASAR PENCIPTAAN KARYA.....	7
A. Tema Penciptaan.....	7
B. Trend Fashion 2016.....	8
C. Sumber Ide.....	14
D. Disain Busana.....	20
E. Busana Pesta.....	37
F. Pergelaran Busana.....	52
BAB III KONSEP PENCIPTAAN KARYA.....	56
A. Konsep Penciptaan Disain.....	56
B. Konsep Pembuatan Busana Pesta.....	62
C. Konsep Penyelenggaraan Pergelaran Busana.....	64
BAB IV PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN.....	69
A. Proses.....	69
B. Hasil.....	125
C. Pembahasan.....	131
BAB V.....	136
KESIMPULAN DAN SARAN.....	136
A. KESIMPULAN.....	136
B. SARAN.....	137
DAFTAR PUSTAKA.....	139
LAMPIRAN.....	141

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Pallet Warna <i>Toon-Lab</i>	10
Gambar 2. Jamur <i>saprofit</i>	16
Gambar3. Jamur Tiram Merah.....	17
Gambar 4. Jamur <i>Shimeji</i>	18
Gambar 5. <i>Moodboard</i>	56
Gambar 6. <i>Design Sketching</i>	71
Gambar 7. <i>Presentation Drawing</i>	73
Gambar 8. Hiasan Busana	74
Gambar 9. Foto Hiasan Busana Pada Busana Sesungguhnya.....	74
Gambar 10. Gambar Kerja Busana Pesta Malam Tampak Depan.....	78
Gambar 11. Gambar Kerja Busana Pesta Malam Tampak Belakang.....	79
Gambar 12. Pola Dasar Badan Sistem Praktis.....	82
Gambar 13. Pola Dasar Rok.....	84
Gambar 14. Pola <i>Peplum</i>	86
Gambar 15. Pola Gaun.....	87
Gambar 16. Mengubah Pola Sesuai Desain.....	88
Gambar 17. Pola Gaun Bagian Atas.....	89
Gambar 18. Pengembangan Pola Peplum.....	90
Gambar 19. Pola Rok Bagian Depan.....	91
Gamabr 20. Pola Rok Bagian Belakang.....	92
Gambar 21. Rancangan Bahan Utama.....	95
Gambar 22. Rancangan Bahan Furing.....	96
Gambar 23. Fashion Illustration.....	126

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kalkulasi Harga.....	98
Tabel 2. Evaluasi 1.....	103
Tabel 3. Evaluasi2.....	105
Tabel 4. Rincian anggaran pengeluaran pertunjukan.....	115
Tabel 5. Susunan acara penilaian gantung.....	122
Tabel 6. Susunan acara grand juri.....	123
Tabel 7. Susunan acara pertunjukan busana.....	124

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Busana pesta malam yang dikenakan model saat pemotretan
Lampiran 2	Foto model saat pergelaran busana
Lampiran 3	Desainer bersama model
Lampiran 4	Panggung Pergelaran Busana “ <i>Authenture</i> ”
Lampiran 5	Foto Para Pemenang Pergelaran Busana “ <i>Authenture</i> ”
Lampiran 6	Desain panggung pergelaran busana <i>Authenture</i> 2016
Lampiran 7	Layout panggung pergelaran busana <i>Authenture</i> 2016
Lampiran 8	Foto <i>banner</i>
Lampiran 9	Foto <i>pamflet</i>
Lampiran 10	Foto <i>Leaflet</i>
Lampiran 11	Foto <i>co-card</i>
Lampiran 12	Foto tiket VIP
Lampiran 13	Susunan Panitia Pergelaran <i>Authenture</i>

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Perkembangan busana pesta saat ini berkembang pesat seiring perkembangan fashion dunia yang menggunakan bahan tradisional. Menurut Ernawati dkk, 2008 :32) “ Busana pesta adalah busana yang dipakai untuk menghadiri suatu pesta”. Kebutuhan manusia akan busana dipengaruhi dengan kepentingan, perkembangan mode, dan juga tingkat pendapatan seseorang. Semakin tinggi tingkat pendapatan seseorang maka akan semakin tinggi pula kebutuhannya dalam berbusana. Selain itu, dengan berkembangnya teknologi, juga membuat kebutuhan akan busana semakin tinggi.

Pada kesempatan ini pula dengan bangga mahasiswa mampu mengembangkan kreativitasnya dengan menampilkan rancangan sendiri dan bersaing dengan cara yang sehat. Tidak sampai disitu, dengan adanya pergelaran busana ini bisa melatih perkembangan mahasiswa untuk langkah kedepannya sekaligus sebagai bentuk aktualisasi diri mahasiswa.

Busana pesta dikategorikan pesta pagi, siang, sore dan pesta malam hari dengan berbagai macam acaranya. Seperti pada busana pesta pada sore hari atau *cocktail party*, memiliki bentuk dimana gaun lebih terlihat semi formal, berwarna dan panjang gaun maksimal pada betis kaki. Sedangkan

untuk pesta malam hari pada umumnya dikenakan untuk pesta formal dan terkesan eksklusif.

Desain busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide *mushroom* diciptakan dengan tema *Authenture* dimana sebuah pertunjukan dilaksanakan dengan semangat untuk mencetak rasa nusantara yang telah dimiliki sejak dulu dikembangkan dan disesuaikan perubahan kehidupan sesuai dengan keberagaman nusantara. Dengan sumber ide *mushroom* yang mempunyai karakter tersendiri namun tetap mempertimbangkan trend 2016 / 2017 terinspirasi dari inovasi – inovasi baru yang merupakan perkembangan teknologi semakin canggih, sehingga trend 2015/2016 terbagi menjadi 4 yaitu : *Biopop*, *Humane*, *Colony*, dan *Refugium*. Dalam pertunjukan ini penulis mengambil trend *Biopop* dengan sub trend toon-lab. Dalam membuat busana pesta malam untuk remaja dalam pertunjukan busana ini penulis terinspirasi dari *mushroom* karena memiliki warna – warna yang menarik dan beragam mencerminkan kesan yang ceria. Hal ini sesuai dengan tema yang saya ambil yaitu *biopop* yang menjelaskan permainan warna untuk memunculkan rangkaian warna yang sesuai dan serasi.

UNY merupakan salah satu universitas jurusan busana yang mengadakan sebuah pertunjukan busana dengan latar belakang mata kuliah proyek akhir. Disini mahasiswa dituntut untuk mampu merancang sebuah karya busana yang berbeda namun tetap menunjukkan sisi budaya Indonesia. Mahasiswa harus mampu membawakan sisi budaya Indonesia dengan baik

dan menarik, sehingga masyarakat Indonesia lebih bangga terhadap Negara sendiri, dan lebih menyaring budaya asing yang masuk ke Indonesia.

B. Batasan Istilah

Agar laporan ini tidak menyimpang dari tujuan, maka penyusun membatasi pengertian istilah-istilah dari judul busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide *mushroom*.

1. Busana pesta cocktail untuk remaja

Busana pesta cocktail untuk remaja adalah busana yang dipakai pada malam hari yang sifatnya semi formal. Busana ini dikenakan pada remaja usia 18-21 tahun. Busana didesain simple serta memiliki panjang gaun maksimal sampai betis kaki .

2. Sumber Ide *Mushroom*

Sumber ide adalah sesuatu yang dapat merangsang lahirnya suatu kreasi baru, baik gambar maupun bentuk. Sumber ide dapat berupa segala sesuatu yang ada di alam baik itu benda mati maupun benda hidup.

Pencipta membuat busana pesta malam untuk remaja dengan mengambil sumber ide *Mushroom*. *Mushroom* adalah organisme *eukariotik* yang bersel tunggal atau banyak dengan tidak memiliki *klorofil*. Sel jamur memiliki dinding yang tersusun atas kitin. Karena sifat-sifatnya tersebut dalam klasifikasi makhluk hidup, jamur dipisahkan dalam kingdomnya tersendiri, ia tidak termasuk dalam kingdom protista, monera, maupun plantae. Karena tidak berklorofil, jamur termasuk ke dalam makhluk hidup *heterotof* (memperoleh makanan dari organisme lainnya),

dalam hal ini jamur hidup dengan jalan menguraikan bahan-bahan organik yang ada di lingkungannya.

3. Pergelaran Busana *Authenture*

Pergelaran busana merupakan suatu kegiatan yang memperkenalkan dan mempromosikan rancangan atau karya terbaru dari perancang yang diperagakan oleh model dengan tujuan tertentu. Sedangkan *Authenture* Menggambarkan tingkatan kekuatan pribadi, spirit dan karakter seseorang dalam menghadapi pengaruh tekanan lingkungan eksternal. Serta mempunyai sifat dasar atau bagian penting dari diri manusia yang diyakini telah menetap dalam waktu yang cukup lama dan melalui beragam bentuk budaya .

Berdasarkan uraian diatas maka dapat dijelaskan bahwa busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide *mushroom* digolongkan sebagai makhluk hidup *heterotrof* yaitu bertahan hidup dengan bergantung kepada organisme lain. Selain itu jamur memiliki warna – warna yang menarik dan beragam mencerminkan kesan yang ceria. Hal ini sesuai dengan tema yang saya ambil yaitu *biopop* yang menjelaskan permainan warna untuk memunculkan rangkaian warna yang sesuai dan serasi, untuk itu busana yang saya buat sederhana berkaitan dengan tema pergelaran busana kali ini yaitu *Authenture* merupakan penggambaran dari keadaan diri manusia masa kini yang sibuk dengan dirinya sendiri dan kurang berinteraksi terhadap sesama dan lingkungan. Pemilihan konsep yang lebih cenderung ke busana pesta malam untuk remaja merupakan upaya untuk

mempertahankan sikap dasar manusia yang semestinya agar manusia mengerti bagaimana keadaan disekelilingnya yang jauh lebih membutuhkan perhatian dibandingkan kepentingan pribadi. Konsep ini diharapkan mampu menciptakan pribadi remaja yang peduli terhadap keadaan sekitarnya.

C. Rumusan Masalah

Dari uraian batasan istilah, maka permasalahan dalam pembuatan busana ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana mencipta disain busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide *mushroom* ?
2. Bagaimana membuat busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide *mushroom* ?
3. Bagaimana menyelenggarakan pertunjukan busana dengan tema *Authenture* dan menampilkan busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide *mushroom* ?

D. Tujuan Proyek Akhir

Tujuan yang ingin dicapai dari penulisan proyek akhir adalah:

1. Dapat mencipta disain busana pesta malam untuk remaja dengan sumber *mushroom*.
2. Dapat membuat busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide *mushroom*.

3. Dapat menyelenggarakan pergelaran busana dengan tema *Authenture* dan menampilkan busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide *mushroom*.

E. Manfaat Proyek Akhir

Bagi Penyusun

1. Mahasiswa menjadi tambah ilmu pengetahuan tentang pembuatan busana pesta malam untuk remaja.
2. Meningkatkan kesiapan mental dan fisik untuk menghadapi dunia kerja yang sesungguhnya.
3. Mahasiswa dapat menerapkan keahlian dan pengetahuan yang dimiliki menjadi suatu karya nyata.
4. Mahasiswa dapat meningkatkan kreatifitas yang dimiliki agar mampu menciptakan hasil – hasil karya yang baru dalam dunia industry.

Lembaga

1. Melahirkan desainer-desainer yang profesional yang dapat bersaing dengan dunia industry.
2. Mendapat relasi baru yang berhubungan dengan dunia *fashion*.

Masyarakat

1. Masyarakat memperoleh informasi mengenai eksistensi program studi teknik busana Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Masyarakat memperoleh informasi mengenai karya-karya mahasiswa program studi teknik busana.

BAB II

DASAR PENCIPTAAN KARYA

A. Tema Penciptaan

Busana adalah segala sesuatu yang dikenakan dari ujung kepala hingga ujung kaki. Pada awalnya busana dikenakan untuk menutupi dan melindungi tubuh, akan tetapi seiring dengan perkembangan jaman busana menjadi salah satu kebutuhan penting seseorang.

Tema penciptaan busana yaitu *Authenture* (*Authenticity for human nature*). *Authenticity* adalah sebuah istilah tertulis dalam filosofi sebuah istilah tertulis dalam filosofi seni dan psikologi. *Authenticity* menggambarkan tingkatan kekuatan pribadi, spirit, dan karakter seseorang dalam menghadapi pengaruh tekanan lingkungan eksternal. Dan *Human nature* telah diartikan sebagai sifat ideal dalam diri manusia. Zaman sekarang ini manusia cenderung sibuk dengan dirinya sendiri, sibuk dengan dunia maya yang kita kenal dengan nama sosial media dan interaksi hubungan sesama manusia manusia pun berkurang. Oleh karena itu seiring berjalannya waktu keaslian dari sifat manusia sendiri memudar karena adanya teknologi modern saat ini yang berkembang sangat pesat. *Human nature* pun berarti sebagai sifat dasar atau bagian penting dari diri manusia yang diyakini telah menetap dalam waktu yang cukup lama dan melalui beragam bentuk budaya.

Tema yang diangkat dalam pergelaran tahun ini adalah *Trend Forecasting 2016-2017. Resintence* terinspirasi dari kemampuan transformasi

tradisi melalui proses decoding dalam menanggulangi permasalahan yang dihadapi oleh ekonomi kreatif di Indonesia. Nilai-nilai luhur dan tradisi yang terkandung didalamnya, serta memberikan keyakinan dan kepercayaan diri kepada pelaku ekonomi kreatif di Indonesia untuk melangkah ke depan dalam menciptakan inovasi baru yang potensial untuk disenangi oleh pasar dan relevan dengan masa datang.

Jadi yang dimaksud dengan *Authenture* adalah menggambarkan tingkatan kekuatan pribadi, spirit dan karakter seseorang dalam menghadapi pengaruh tekanan lingkungan eksternal.serta mempunyai sifat dasar atau bagian penting dari diri manusia yang diyakini telah menetap dalam waktu yang cukup lama dan melalui beragam bentuk budaya .

B. *Trend Fashion 2016*

Dalam mencipta sebuah desain busana tidak lepas dari pengaruh trend yang sedang atau akan terjadi. Hal ini akan membuat busana yang dirancang menjadi lebih menarik dan *fashionable* sehingga dapat menarik perhatian masyarakat. Menurut buku *Trend Forecasting 2016-2017* yaitu *Resistance* terinspirasi dari kemampuan *transformasi* tradisi melalui proses decoding dalam menanggulangi permasalahan yang dihadapi oleh ekonomi kreatif di Indonesia. nilai-nilai luhur dan tradisi yang terkandung didalamnya.serta memberikan keyakinan dan kepercayaan diri kepada pelaku ekonomi kreatif di Indonesia untuk melangkah ke depan dalam menciptakan inovasi baru

yang potensial untuk disenangi oleh pasar dan relevan dengan masa datang.

Sehingga trend 2016 terbagi menjadi beberapa tema yaitu :

1. *Biopop*

Sebuah harapan yang memberikan aura kegembiraan, tercermin dalam objek yang dibuat dengan dorongan bermain tinggi dan warna-warna cerah. Sub tema dari *Biopop* terbagi menjadi :

a. *Virology*

Bentuk organik berwarna cerah yang mengingatkan kita kepada makhluk berukuran mikro seperti bakteri, virus, yang selama ini dianggap sebagai sumber penyakit. Belakangan ini beberapa eksperimen hasilnya malah menjadi harapan penyembuhan dan sumber alam baru .(*Mutation, anemone form, noodle, tentacle, virus form, overgrown, spreading, contagious, evolve*).

b. *Monstrous*

Mengingatkan akan monster yang tidak sengaja tercipta dari eksperimen bioteknologi dalam beberapa film *science fiction*. Bentuknya tidak sempurna namun merupakan sumber kehidupan ,mengingatkan pada beberapa bentuk adonan mentah atau *clay* yang memiliki permukaan kasar dan berwarna pucat. (*peeled surface , rough, dough, raw colour, unfinished detail*).

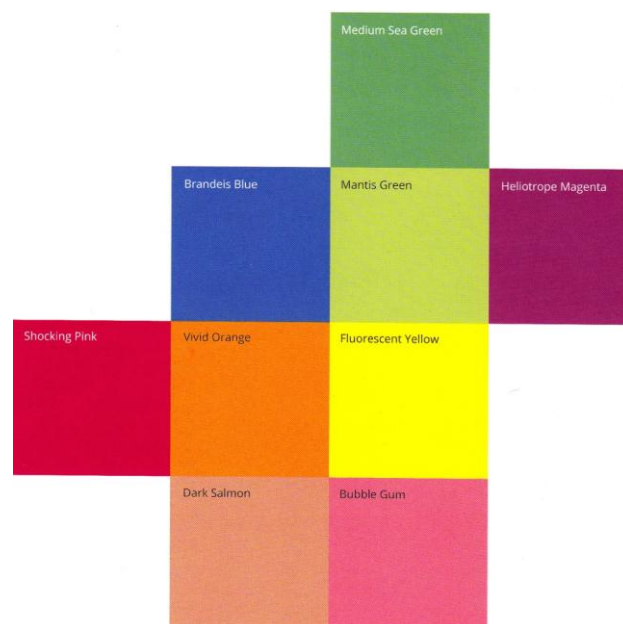
c. *Lumino-Gel*

Berasal dari kata *luminescence* (luminesensi), yang berarti emisi cahaya yang bukan berasal dari zat panas. Perkembangan nano-

tecnology menghasilkan gel yang berfungsi sebagai pendingin, penghantar listrik maupun sumber cahaya. Contohnya seperti jenis *plankton* yang membuat air laut berpendar di malam hari . Transparasi dan warna *liquid* yang terang mendominasi subtema ini. (*gel inspred, translucent, Slippery, bubbly, liquid, volume, collagen, membrane, paste, gum*).

d. *Toon-Lab*

Bermain dengan unsur grafis dan plastik berwarna cerah dengan permukaan *shinny dan matte*. Terbentuk dari lembaran-lembaran yang menghasilkan bentuk abstraksi berkarakter kartun (cartoon) dan eksperimental , sehingga diberikan akhiran ‘ lab’ diakhir namanya. (*graphical, matte plastic, abstract, character, cartoon feeling, layers, strip*).



Gambar 1. Pallet warna toon-lab

Sumber : [Indonesia Trend Forecasting. \(2016\). *Resistance Fashion Trend Forecasting 2016/2017*, Jakarta: BD+A Design](#)

2. *Humane*

Perkembangan teknologi *wearables*, yang memungkinkan manusia membatasi diri dari ketergantungan pada net dan kembali kepada fungsi kemanusiaannya. Subtema dari *Humane* antara lain :

a. *Integral*

Mengambil kata dari perhitungan matematika dan banyak digunakan dalam ilmu fisika, subtema ini menampilkan detail dan tekstur produk dengan sangat presisi dan terlihat dirancang dengan teknologi tinggi. Garisnya clean, elegan, dan bernuansa metal. (*slender, sleek, elegant, clean, futuristic surface, fine metal chains, light armoury*).

b. *Exoplastic*

Dari prinsip *exoskeleton*/rangka luar yang memberi tambahan kekuatan atau kemampuan bagi penggunanya. Didominasi bahan yang lebih fleksibel seperti plastik yang dapat dikenakan seperti pakaian biasa. tekstil high tech yang ringan, fleksibel namun stabil dengan warna cerah memberikan kesan sportif dan dinamis. (*secondskin, glove, elastic, flexible pad, plastic element, smart textiles, lightweight, soft exoskeleton*).

c. *Mekatronika*

Diilhami dari ilmu mekatronika yang merupakan dasar perancangan robotik, dimana kabel, kawat, dan komponen masih terlihat terbuka serta saling menempel dengan sambungan yang masih kasar dan terlihat

rumit.(*hi scraftsmanship, humanoid, cable & wire, machine aesthetic, electronic elements*).

3. Colony

Pemikiran mengenai penciptaan sebuah koloni alternatif yang bisa menjamin kelangsungan hidup generasi masa depan. *Colony* terbagi menjadi beberapa subtema yaitu :

a. Termite

Terinspirasi dari rumah anai-anai seperti kota tua di Kapadokia yang pembangunannya dimulai dari bawah tanah. Didominasi warna alam seperti warna kayu dan tanah dan memiliki struktur berongga yang kokoh. (*self sustaining, structural hollows, from the bottom to up, insect cells, material efficiency*).

b. Nestwork

Proses pembuatan struktur yang diilhami sarang laba-laba melibatkan jalinan benang dari serat tipis menghasilkan konstruksi jaring yang ringan dan cenderung tembus pandang namun kuat. (*web/net structure, stretchable, nest, lightweight, fibre strength*).

c. Molecule

Berdasarkan pemikiran habitat alternatif di atas bumi maupun diluar angkasa serta mengusung konsep bangunan swasembada enegi hingga pangan. Terdiri dari sel-sel yang saling berhubungan menyerupai sarang lebah. Sub bab ini didominasi oleh penggunaan struktur dari bahan *high tech* seperti metal, plastik dan kaca sekaligus berfungsi menjadi

penyerap cahaya matahari. (*metal element/construction, urban farming, hi-rise, self sustaining, worldship, interstellar concept, climate healing, living cells, hi-tech living pods*).

4. *Refugium*

Keamanan dan kualitas hidup dalam situasi penuh keterbatasan dengan menggunakan konsep-konsep inovasi *frugal*. *Refugium* terbagi menjadi beberapa subtema yaitu :

a. *Interflex*

Interlace/jalinan yang mengingatkan akan struktur keranjang tradisional , membentuk struktur yang kokoh namun ringan dan fleksibel. Berwarna dasar seperti : tanah, pasir, kayu, batu dan dengan kemungkinan aksen warna-warna cerah yang menunjukkan hasil proses teknologi modern. (*woven, efficient, functional, flexible, light structure, collapsible, foldable, movable*).

b. *Armadillo*

Diilhami dari hewan trenggiling yang struktur kulitnya berbukunya merupakan benteng pelindung dalam keadaan bahaya. Tema ini juga terinspirasi dari *urban nomads* yang gemar berpindah-pindah tanpa meninggalkan kenyamanan, sistem extruding menjadi alternatif elemen dalam sub tema ini. (*pod look, modular, extrude form, segmental structure, natural armoury, personal fortress*).

c. *Timurid*

Bentuk geometris – dekoratif terinspirasi dari tradisi dinasti Timurid dari asia tengah yang memiliki kemiripan dengan basis kultural kebanyakan pengungsi dunia. Tradisi ini kemudian dipadukan dengan material dan proses dengan teknologi modern. Menghasilkan karya *ethno-modern* dengan garis-garis dan warna eksotis sebagai aksen. (*natural color, geometric, decorative, flamboyant, natural vs bright colours, ethno-contemporary, exotic glam*).

d. *Artistry*

Terinspirasi oleh hiasan tradisional yang menggunakan jalinan dan anyaan. Bersifat dekoratif, repetitif, dengan warna-warna cerah. Berfungsi sebagai *eye catcher* bagi media yang monoton. (*interlock, helix, braid, repetitive, vibrant colours, monotone, consistent*).

C. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

Sumber ide adalah sesuatu yang dapat menimbulkan ide atau gagasan seseorang untuk menciptakan desain kostum yang baru. Dalam menciptakan suatu desain yang baru, seorang perancang kostum dapat melihat dan mengambil berbagai objek untuk dijadikan sumber ide. Objek tersebut dapat berupa benda alam atau benda yang diciptakan manusia, yang ada dilingkungan sekitarnya maupun peristiwa-peristiwa penting yang dianggapnya menarik untuk dikembangkan dan dituangkan dalam

suatu ciptaan desain kostum. Sumber ide sangat diperlukan karena tidak semua orang mempunyai daya khayal yang sama, sehingga perlu adanya sumber yang dapat merangsang lahirnya suatu kreasi. Pengamatan terhadap sumber ide pun tidak sama bagi setiap orang, hal ini tergantung dari segi mana si pencipta kostum itu merasa tertarik. Oleh karena itu , meskipun sumber ide yang diberikan sama, ciptaan yang dihasilkan akan berbeda-beda.

2. Penggolongan Sumber Ide

Secara garis besar, sumber ide dapat dikelompokkan menjadi 3 yaitu:

- a. Sumber ide dari pakaian penduduk dunia
- b. Sumber ide dari benda alam seperti bentuk dan warna dari tumbuhan, binatang, gelombang laut, bentuk awan, dan bentuk-bentuk geometris.
- c. Sumber ide dari peristiwa nasional

Dalam mengambil sumber ide tidak perlu secara keseluruhan ,melainkan dapat diambil pada bagian-bagian tertentu yang dianggap menarik atau memiliki keistimewaan, misalnya mengambil warnanya. Pendapat yang serupa dikemukakan oleh Sri Ardiati Kamil bahwa untuk penciptaan desain yang baru dapat digunakan beberapa sumber, antara lain: sumber sejarah dan penduduk asli, sumber dari alam, dan sumber dari pakaian kerja

Kedua pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa apapun yang ada di alam ini termasuk kejadian alam bahkan sebuah lagu dapat menjadi sumber inspirasi dalam penciptaan desain yang baru.

3. Sumber Ide *Mushroom*

Mushroom adalah organisme *eukariotik* yang bersel tunggal atau banyak dengan tidak memiliki klorofil. Sel jamur memiliki dinding yang tersusun atas kitin. Karena sifat-sifatnya tersebut dalam klasifikasi makhluk hidup, jamur dipisahkan dalam kingdom nya tersendiri, ia tidak termasuk dalam kindom *protista*, *monera*, maupun *plantae*. Karena tidak berklorofil, jamur termasuk ke dalam makhluk hidup heterotof (memperoleh makanan dari organisme lainnya), dalam hal ini jamur hidup dengan jalan menguraikan bahan-bahan organik yang ada di lingkungannya. Umumnya jamur hidup secara saprofit (hidup dengan mengurai sampah organik seperti bankai menjadi bahan anorganik). Ada juga jamur yang hidup secara parasit (memperoleh bahan organik dari inangnya), adapula yang hidup dengan simbiosis mutualisme (yaitu hidup dengan organisme lain agar sama-sama mendapatkan untung).

Jenis jamur yang penulis pilih diantaranya :

a. Jamur *Saprofit*



Gambar 2. Jamur *Saprofit*

Sumber: <https://www.google.com/search?q=jamur+tiram&client=firefox-a&rls=org.mozilla:en->

Jamur *saprofit* memperoleh makanannya dari sisa-sisa organisme yang sudah mati. Ia tidak akan menyerap makanan dari organisme yang

masih hidup. Jamur *saprofit* banyak dijumpai pada serasah daun, ranting atau batang yang membusuk, kertas, tumpukan jerami, atau tempat lembab lainnya. Jamur *saprofit* di alam berperan sebagai pengurai (*dekomposer*) utama.

b. Jamur tiram merah



Gambar 3. Jamur Tiram Merah

Sumber : <https://www.google.com/search?q=jamur+tiram&client=firefox-a&rls=org.mozilla:e>

Jamur tiram merah (*pleurotus flabellatus*) di Jepang dikenal sebagai dengan nama sakura shimeji karena tudungnya berwarna kemerahan .tudung atau tubuh buahnya agak tebal dan jumlah cabangnya dalam satu rumpun lebih sedikit .diameter tudung antara 5 -10cm . Sosok tiram merah muda tak kalah cantik .warna pink terlihat jelas saat jamur masih muda dan perlahan memudar seiring pertambahan umur . Saat dimasak warnanya lekas hilang karena panas .ahli kuliner memanfaatkan tiram merah muda sebagai pengisi salad supaya warna semarak. Ia bisa dimanfaatkan untuk mengobati penyakit yang berhubungan dengan darah .

c. Jamur *Shimeji*



Gambar 4. Jamur *Shimeji*

Sumber: <https://www.google.com/search?q=jamur+shimeji&client=firefox-a&rls=org.mozilla:en->

Tubuh buah jamur tiram memiliki tangkai yang tumbuh menyamping (bahasa Latin: *pleurotus*) dan bentuknya seperti tiram (*ostreatus*) sehingga jamur tiram mempunyai nama binomial *Pleurotus ostreatus*. Bagian tudung dari jamur tersebut berubah warna dari hitam, abu-abu, coklat, hingga putih, dengan permukaan yang hampir licin, diameter 5-20 cm yang bertepi tudung mulus sedikit berlekuk.^[1] Selain itu, jamur tiram juga memiliki spora berbentuk batang berukuran $8-11 \times 3-4 \mu\text{m}$ serta miselia berwarna putih yang bisa tumbuh dengan cepat. Di alam bebas, jamur tiram bisa dijumpai hampir sepanjang tahun di hutan pegunungan daerah yang sejuk. Tubuh buah terlihat saling bertumpuk di permukaan batang pohon yang sudah melapuk atau pokok batang pohon yang sudah ditebang karena jamur tiram adalah salah satu jenis jamur kayu. Untuk itu, saat ingin membudidayakan jamur ini, substrat yang dibuat harus memperhatikan habitat alaminya. Media yang umum dipakai untuk membiakkan jamur tiram adalah serbuk gergaji kayu yang merupakan limbah dari penggergajian kayu.

4. Pengembangan Sumber Ide

Dalam menerapkan sumber ide pada desain agar bentuk ide dapat terlihat tanpa mengurangi keindahan desain perlu mengalami perubahan bentuk. Perubahan bentuk tersebut menurut Dharsono Sony Kartika (2004:

6) antara lain sebagai berikut :

a. *Stilasi*

Stilasi adalah perubahan bentuk untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan obyek yang digambar. Stilasi banyak terdapat pada gambar dekorasi, baik dekorasi, baik dekorasi interior dan dekorasi eksterior.

b. *Distorsi*

Distorsi merupakan perubahan bentuk (visual) termasuk bunyi (suara) yang berhubungan dengan ukuran misalnya melebih-lebihkan ukuran yang sebenarnya lurus dibengkokkan atau merubah bagian-bagian yang mereka anggap dapat mendominasi bentuk keseluruhannya.

c. *Deformasi*

Deformasi adalah mengubah bentuk obyek dengan cara menggambarkan obyek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili karakteristiknya.

d. *Transformasi*

Transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara memindahkan wujud atau figur dari obyek lain ke obyek yang digambar.

Berdasarkan pengertian tersebut di atas maka, sumber ide yang akan dituangkan dalam penciptaan busana, hendaknya mengetahui ciri ciri khusus sehingga hasil desain dapat menunjukkan sumber ide dengan kuat.

D. Disain Busana

1. Prinsip Penyusunan *Moodboard*

a. Pengertian *Moodboard*

Moodboard adalah komposisi gambar-gambar yang akan digunakan sebagai referensi desain yang akan diwujudkan. *Moodboard* akan mengungkapkan gambaran awal bagaimana suasana, warna dan tema yang akan diwujudkan. *Moodboard* merupakan sebuah benda atau sarana berupa papan atau bidang datar lainnya dengan berbagai bentuk (persegi, bulat, lonjong, segitiga dan lain sebagainya) yang didalamnya berisi kumpulan gambar-gambar, warna dan jenis benda yang dapat menggambarkan ide yang ingin diwujudkan oleh seorang desainer atau orang yang belajar busana. *Moodboard* merupakan salah satu media pembelajaran visual.

1) Tujuan membuat *Moodboard*

Secara umum *moodboard* berfungsi sebagai media pembelajaran yang memberikan gambaran mengenai tujuan dan manfaat yang akan diperoleh dari karya yang hendak dibuat. Dapat juga dijadikan sebagai media perencanaan dalam pelaksanaan industri busana dan kriya tekstil seperti garmen dan butik, serta merumuskan berbagai macam ide dan gagasan yang semula bersifat abstrak menjadi sebuah karya yang bersifat konkret.

2) Manfaat *moodboard* adalah :

- (a) Membantu mengarahkan proses desain dari awal hingga terciptanya karya. Dimulai dari penentuan tema atau judul, mencari dan mengumpulkan gambar-gambar yang sesuai dengan tema atau judul dan membuat produk, hingga menjadi karya.
- (b) Membantu mengembangkan kemampuan kognitif atau pengetahuan, karena dengan membuat *moodboard* desainer dapat mengembangkan kemampuan imajinasinya.
- (c) Melatih kemampuan Afektif atau emosional dalam proses pembuatan desain melalui *moodboard* sebagai media.
- (d) Melatih keterampilan psikomotor (motorik) *desainer* atau orang yang belajar di bidang busana dalam menyusun potongan-potongan gambar, membuat desain dan menciptakan karya.

2. Unsur dan Prinsip Disain

Membuat suatu karya busana pasti menginginkan busana yang menarik jika dilihat dan nyaman dipakai. Untuk mencapai itu semua pastinya dibuat berdasarkan susunan dari gabungan unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain. Berikut ini adalah unsur-unsur desain dan prinsip-prinsip desain yang digunakan dalam membuat suatu desain, di antaranya:

a. Unsur-unsur Desain

Menurut (Sri Widarwati, dkk, 2000: 7). “Unsur-unsur desain adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan”. Menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982), unsur-unsur desain adalah garis, arah, ukuran, bentuk, nilai gelap terang, warna, dan tekstur. Menurut Soekarno & Lanawati Basuki (2004: 9), “unsur pada rancangan adalah pengetahuan yang diperlukan untuk membuat atau menciptakan desain busana”.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur desain adalah garis, arah, ukuran, bentuk, nilai gelap terang, warna, dan tekstur yang disusun untuk menciptakan suatu desain busana.

Menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982) dalam bukunya Disain Busana yang dikutip oleh Sri Widarwati, dkk(2000), yaitu:

1) Garis

Garis adalah hasil goresan dari titik satu ke titik yang lainnya di atas permukaan yang digunakan untuk mengungkapkan emosi dan

perasaan seseorang sesuai arah dan tujuannya. Menurut Sri Ardiati Kamil (1986: 71), beberapa garis dapat terjadi karena:

- (a) Sambungan bagian-bagian pakaian tersebut, seperti garis pinggang, garis leher, garis sambungan lengan pada badan, garis sambungan pada sisi dan sebagainya.
- (b) Detail, dekorasi, dan trimming pada pakaian. Misalnya lipatan-lipatan jarum (*tucks*), kup (*dart*), garis-garis lengkung (*scallops*), merupakan garis pola. Selain itu kerut-kerut dan ruffles juga merupakan garis.
- (c) Hiasan aplikasi, tusuk-tusuk mesin, dan lain-lain.

Menurut Sri Ardiati Kamil, 1986, macam-macam garis mempunyai sifat yang memberi pengaruh pada perbandingan badan di antaranya:

- 1. Garis vertikal, memberikan pengaruh memanjangkan.
- 2. Garis horizontal, memberikan pengaruh memendekkan.
- 3. Garis diagonal, memberikan pengaruh melebarkan.
- 4. Garis lengkung, memberikan pengaruh membesarkan.
- 5. Garis bentuk V, memberikan pengaruh mengecilkan.

Dalam rancangan busana, garis merupakan unsur penting yang mempunyai fungsi sebagai berikut:

- 1. Membatasi bentuk strukturnya, yang disebut siluet.
- 2. Membagi bentuk strukturnya ke dalam bagian-bagian pakaian untuk menentukan model pada pakaian.
- 3. Memberikan arah dan pergerakan model untuk menutupi kekurangan pada bentuk tubuh.

2) Arah

Menurut Sri Widarwati, dkk (2000), sifat-sifat arah garis di antaranya:

(a)Garis lurus mempunyai sifat kaku, kokoh, keras, tetapi dengan arah garis yang berbeda akan memberikan kesan yang berbeda pula.

(b)Garis lengkung mempunyai sifat memberi suasana riang, luwes, lembut, dan lebih feminine.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, benda atau bahan dapat dirasakan adanya suatu arah tertentu, seperti mendatar, tegak lurus, atau menyerong. Arah mampu menggerakkan rasa. Unsur arah pada benda dan bahan dapat terlihat dan terasa yang sering dimanfaatkan oleh perancang busana. Unsur arah pada model pakaian dan corak bahan pakaian dapat digunakan untuk mengubah kesan penampilan bentuk tubuh, seperti bentuk pendek berkesan tinggi dan gemuk berkesan ramping.

3) Bentuk

Bentuk adalah bidang yang tersusun apabila suatu garis jika ditarik kemudian terhubung dengan permulaanya.

Ada tiga bentuk yang dikenal sebagai pedoman di dalam desain (Codiyah & Wisri A.Mamdy, 1982), yaitu:

(a)Bentuk segi empat dan segi empat panjang, misalnya garis leher, poncho, kimono, mantel (coat), tas, sepatu.

(b) Bentuk segitiga dan kerucut, misalnya syal, garis-garis hias pada pakaian wanita, topi, lengan dolman, mantel, bentuk pyramid.

(c) Bentuk lingkaran dan setengah lingkaran, misalnya cape, pada bagian balet, topi, tas, kerah, garis leher.

Menurut Sri Widarwati, 1993:10 Berdasarkan sifatnya bentuk juga dibedakan menjadi dua, yaitu bentuk geometris dan bentuk bebas :

(a) Bentuk geometris yaitu bentuk-bentuk yang dibuat dengan garis-garis atau menggunakan alat-alat ukur. Bentuk-bentuk yang dibuat dengan garis lurus antara lain bentuk segitiga, segiempat, lingkaran, trapesium, kerucut persegi panjang, serta silinder.

(b) Bentuk bebas yaitu bentuk-bentuk alam, misalnya daun, bunga, pohon, batu-batuan, titik air, dan lain-lain.

Bentuk dibagi menjadi dua, yaitu bentuk dua dimensi dan tiga dimensi :

(a) Bentuk dua dimensi

dibatasi dengan garis misalnya gambar desain busana, desain hiasan, desain.

(b) Bentuk tiga dimensi mempunyai volume yang dibatasi oleh permukaan.

4) Ukuran

Ukuran adalah pertimbangan dalam desain yang menunjukkan nilai besar kecil, panjang pendek, dan keseimbangan suatu benda, sehingga tercipta kesatuan yang seimbang, serasi, dan harmonis.

Ukuran digunakan untuk menentukan panjang rok. Ada lima ukuran panjang rok, di antaranya:

- (a) Mini, rok yang panjangnya 10 - 15 cm di atas lutut
- (b) Kini, rok yang panjangnya sampai lutut
- (c) Midi, rok yang panjangnya 10 - 15 cm di bawah lutut
- (d) Maxi, rok yang panjangnya di atas pergelangan kaki
- (e) Longdress, rok yang panjangnya sampai lantai/ tumit (Sri Widarwati, dkk, 2000).

5) Nilai gelap terang

Menurut (Widjiningih, 1982:6). Garis atau bentuk mempunyai nilai gelap terang. Nilai gelap terang ini menyangkut bermacam-macam tingkatan atau jumlah gelap terang yang terdapat pada suatu disain.

Menurut Sri Widarwati. Nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna-warna itu cenderung hitam atau putih). Nilai (value) ini berhubungan dengan gradasi warna yaitu permainan warna dari warna tergelap sampai dengan yang paling terang.

Menurut Arifah A. Riyanto, 2003: 47. Suatu warna dikatakan gelap apabila warna tersebut cenderung ke warna hitam dan dikatakan terang apabila warna tersebut cenderung ke warna putih.

Berdasarkan uraian diatas, nilai gelap terang adalah sesuatu yang ditangkap oleh indra penglihatan akibat adanya pantulan cahaya yang mengenainya sehingga mengandung sifat gelap (ditimbulkan warna hitam) dan sifat terang (ditimbulkan warna putih) dan kecenderungan sifat warna yang terdapat dalam suatu desain dan mempunyai nilai.

6) Warna

Warna adalah corak rupa yang memiliki daya tarik dan memegang peranan penting dalam berbagai bidang.

Menurut Sri Widarwati (1993:12) warna dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis yaitu :

(a)Warna primer

Warna primer adalah warna yang terdiri dari warna merah, kuning dan biru yang belum mengalami pencampuran.

(b)Warna sekunder

Warna sekunder adalah warna yang dihasilkan dari dua warna primer yang dicampur dengan jumlah yang sama. Misalnya: biru dan kuning menjadi hijau, merah dan kuning menjadi jingga, merah dan biru menjadi ungu.

(c)Warna penghubung

Warna penghubung adalah warna yang dihasilkan dari dua warna sekunder yang dicampur dengan jumlah yang sama.

(d) Warna asli

Warna asli adalah warna primer dan sekunder yang belum dicampur warna putih atau hitam.

(e)Warna panas dan warna dingin.

Warna panas : warna merah, jingga, kuning dan kuning jingga, sedangkan warna dingin meliputi warna hijau, biru muda, biru, biru ungu dan ungu. Warna dingin akan kelihatan menjauh,

lebih kecil, sehingga seseorang akan kelihatan lebih kecil dari keadaan yang sebenarnya apabila menggunakan busana dengan warna-warna panas mempunyai sifat mendorong, misalnya seseorang memakai warna merah lombok akan kelihatan lebih besar dibandingkan dengan yang memakai baju biru dengan besar tubuh yang sama.

(f) Kombinasi warna

Warna kombinasi adalah perpaduan antara warna-warna yang terdapat di dalam lingkaran warna.

7) Tekstur

Menurut Sri Widarwati,dkk,200:14 ,“Tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan. Sifat-sifat permukaan tersebut antara lain kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis, dan tembus terang.

Menurut Widjiningih (1982: 5), “tekstur adalah sifat permukaan dari garis, bidang maupun bentuk”.

Menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982: 22), “tekstur adalah garis, bidang, dan bentuk mempunyai suatu tekstur atau sifat permukaan, selain dapat dilihat juga dapat dirasakan, misalnya sifat permukaan yang kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis, dan tembus terang”.

b. Prinsip-prinsip Desain

Prinsip-prinsip desain adalah suatu cara yang dilakukan dalam mengkombinasikan, menata, dan menyusun unsur-unsur busana sesuai dengan prosedur tertentu sehingga menjadi rancangan baru.

Adapun prinsip-prinsip desain yang perlu diketahui (Sri Widarwati, dkk, 2000), yaitu:

1) Keselarasan

Kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek dan ide-ide. Dengan ide-ide akan dihasilkan desain busana yang baik atau menarik. Suatu desain dikatakan menarik apabila perbandingannya baik, keseimbangannya baik, mempunyai sesuatu yang menarik perhatian, dan mempunyai irama yang tepat. Keselarasan adalah kesatuan diantara macam-macam unsur desain walaupun berbeda tetapi membuat tiap-tiap bagian itu kelihatan bersatu.

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan untuk mencapai keselarasan, di antaranya:

(a) Selaras dalam garis dan bentuk

Keselaran garis dan bentuk pada busana misalnya bebe dengan kerah bulat, begitu pula sakunya dengan bentuk membulat pada sudutnya. Suatu desain busana dapat juga memiliki keserasian dalam bentuk pada hiasanya, misalnya dengan mengikuti garis leher, garis lengan, atau garis kelim.

(b) Keserasian dalam tekstur

Tekstur yang kasar tidak dapat dikombinasikan dengan tekstur yang halus. Tekstur dalam model juga harus serasi. Model kerut-kerut dari bahan voile lebih sesuai dari pada bahan yang agak kaku dan tebal.

(c) Keserasian dalam warna

Pedoman yang baik untuk membuat kombinasi warna dalam busana, tidak lebih dari tiga warna bahkan dua warna sudah cukup. Agar lebih baik hasilnya menggunakan standar kombinasi warna.

2) Keseimbangan

Keseimbangan merupakan pengaturan unsur-unsur desain secara baik sehingga serasi dan selaras.

Menurut Sri Widarwati, dkk, 2000: 17. Ada dua cara untuk memperoleh keseimbangan, di antaranya:

(a) Keseimbangan simetri

Jika unsur bagian kiri dan kanan suatu desain sama jaraknya dari pusat. Misalnya kerah, saku garis-garis hias atau hiasan sama jaraknya dari pusat.

(b) Keseimbangan asimetri

Jika unsur-unsur bagian kiri dan kanan jaraknya dari pusat tidak sama, melainkan diimbangi oleh salah satu unsur yang lain.

3) Irama

Menurut (Hartatiati Sulistio, 2005: 21). “Irama adalah bentuk gerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari bagian satu ke bagian yang lain dengan cara menggunakan asas desain yang berulang-ulang secara teratur”

Menurut Sri Ardiati Kamil (1986: 21), “irama (ritme) adalah penggunaan elemen design yang berulang-ulang dengan teratur”.

Menurut Soekarno & Lanawati Basuki (2004: 30), “ irama dalam desain merupakan kesan gerak yang menimbulkan kesan selaras atau tidaknya suatu busana ”.

Menurut Sri Widarwati, dkk,2000: 17-21.Ada empat macam cara untuk menghasilkan irama dalam desain busana yaitu:

(a) Pengulangan

Suatu cara untuk menghasilkan irama adalah pengulangan garis. Irama yang dihasilkan dengan pengulangan garis antara lain pengulangan garis lipit, renda-renda, dan kancing yang membuat jalur. Selain pengulangan garis dapat juga dicapai pengulangan dalam warna atau bentuk.

(b) Radiasi

Garis pada pakaian yang memancar dari pusat perhatian menghasilkan irama yang disebut radiasi. Garis-garis radiasi pada busana terdapat pada kerut-kerut yang memancar dari garis lengkung.

(c) Peralihan ukuran

Pengulangan dari ukuran besar keukuran kecil atau sebaliknya akan menghasilkan irama yang disebut peralihan ukuran atau radation.

(d) Pertentangan

Pertemuan antara garis tegak lurus dan garis mendatar pada lipit-lipit atau garis hias adalah contoh pertentangan atau kontras.

Kain berkotak-kotak atau lipit-lipit juga merupakan contoh pertentangan.

Berdasarkan pendapat di atas dijelaskan bahwa, irama merupakan pergerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian ke bagian lain.

4) Pusat perhatian

Menurut Sri Widarwati,dkk,200 : 21 Desain busana harus mempunyai satu bagian yang lebih menarik dari bagian-bagian lainnya, dan disebut sebagai pusat perhatian. Pusat perhatian pada busana dapat berupa kerah yang indah, ikat pinggang, lipit pantas, kerutan, bros, syal, warna, dan lain-lain. Pusat perhatian ini hendaknya ditempatkan pada suatu yang baik dari si pemakai. Pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa, pusat perhatian adalah sesuatu yang lebih menarik dari bagian-bagian lain yang diletakkan pada bagian busana untuk dapat menarik perhatian bagi yang melihat.

Dari kajian unsur dan prinsip diatas menjadi sangat penting untuk memperoleh hasil yang berkualitas. Oleh karena itu sebelum mencipta karya busana harus memahami tentang unsur-unsur dan prinsip disain .

3. Teknik Penyajian Gambar

Dalam membuat desain busana, desain yang dibuat harus dapat membawa pesan dari perancangnya. Sehingga orang lain dapat memahami desain tersebut. Dalam menampilkan desain tersebut sebaiknya menggunakan desain yang ideal, proporsional dan menarik. Untuk dapat

menghasilkan desain yang ideal, proporsional dan menarik, perlu menerapkan teknik penyajian gambar.

Teknik yang digunakan untuk menyajikan desain busana meliputi :

a. Sketsa Desain (*Design Sketching*)

Menurut Arifah A. Riyanto (2003) Yaitu suatu desain untuk mengembangkan ide-ide yang ada dalam pikiran perancang yang dituangkan pada kertas secara spontan atau secepat mungkin. Menurut Sri Widarwati(1996) Sketsa desain adalah pengembangan ide-ide yang diterapkan pada kertas secepat mungkin. Menurut Soekarno dan Lanawati Basuki(2004) Sketsa desain adalah suatu garis besar atau *outline* dari rancangan mode dengan menggunakan pensil, pena atau alat tulis lainnya.

Berdasarkan pengertian di atas penyusun dapat menyimpulkan bahwa *design sketching* adalah suatu desain yang dituangkan menurut pengembangan sumber ide yang ada dalam pikiran perancang mode.

Menurut Sri Widarwati (1996) Ada beberapa cara dalam membuat desain sketsa sebagai berikut :

- 1) Dapat langsung dituangkan dalam kertas.
- 2) Gambar sketsa harus jelas, tidak dengan rincian yang tidak berguna.
- 3) Dalam kertas Sketsa digambar semua detail bagian seperti kerah, lengan saku dan hiasan lainnya.
- 4) Pengembangan gambar dikerjakan pada kertas yang sama.

- 5) Sikap atau pose lebih baik bervariasi, memperlihatkan segisegi yang menarik dari desain
- 6) Gambar tidak dihapus apabila timbul ide baru, melainkan mulai dengan desain baru
- 7) Memilih desain yang sesuai.

b. Sketsa Produksi (*Production Sketching*)

Menurut Arifah A Riyanto, 2003 : 139, Suatu desain sketsa yang akan digunakan untuk tujuan produksi dalam suatu usaha garmen. Menurut Soekarno dan Lanawati Basuki (2004) Sketsa Produksi merupakan desain busana yang ditampilkan dengan jelas. Menurut Sri Widarwati (1996) Sketsa Produksi adalah sketsa yang akan digunakan untuk tujuan produksi. Adapun fungsi sketsa produksi yaitu memberikan keterangan bukan untuk memberi kesan.

c. Desain Presentasi (*Presentation Drawing*)

Menurut Arifah A. Riyanto (2003) yaitu desain busana yang digambar lengkap dengan warna atau corak kain pada suatu pose tubuh tertentu yang dapat dilihat pada bagian muka dan belakang, yang ditujukan kepada pelanggan. Menurut Porrie Muliawan (2003) Desain Presentasi adalah desain yang dibuat untuk pembuatan busana secara perorangan. Menurut Sri Widarwati (1996) Desain Presentasi adalah sajian gambar atau koleksi yang ditujukan kepada pelanggan. Menurut Porrie Muliawan (2003) penyajian desain presentasi dibagi menjadi 4, yaitu :

- 1) Proporsi tubuh digambar lengkap dengan tinggi tubuh 8 ½ atau 9x tinggi kepala
- 2) Garis desain dibuat jelas
- 3) Gambar desain dilengkapi detail busana yang baik
- 4) Penyelesaian gambar berwarna menurut warna bahan

Berdasarkan pengertian di atas, Desain Presentasi adalah desain mode busana yang dibuat untuk memproduksi busana perorangan yang ditunjukkan kepada pelanggan baik dari segi warna corak maupun bahannya. Gambar yang disajikan sederhana, lengkap dan mudah dipahami.

d. Desain Ilustrasi (*Fashion Illustration*)

Menurut Arifah A Riyanto, 2003 : 146 Cara menggambar desain busana dengan menggunakan proporsi tubuh lebih panjang, biasanya lebih panjang pada kaki yaitu pada umumnya untuk dewasa mengambil ukuran 8 kali tinggi kepala, sedangkan untuk *fashion ilustration* akan mengambil 9 atau 10 kali tinggi kepala, bahkan bisa sampai 12 kali tinggi kepala. Menurut Soekarno dan Lanawati Basuki (2004) Desain ilustrasi adalah desain busana yang tidak menampilkan detail busana dengan jelas, tetapi lebih menekankan kepada jatuhnya bahan pakaian pada tubuh, siluet, keindahan dan keluwesan desain. Menurut Porrie Muliawan (2003) Desain ilustrasi adalah desain yang dibuat untuk promosi barang-barang busana.

Berdasarkan pengertian di atas, Desain Ilustrasi adalah suatu cara menggambarkan atau mengilustrasikan desain busana dengan menggunakan proporsi tubuh yang lebih panjang, digunakan untuk sarana promosi barang-barang busana dan busana yang digambar tidak detail pada bagian-bagian busana.

e. Desain Tiga Dimensi (*Three Dimention Drawing*)

Menurut Sri Widarwati (1996) desain tiga dimensi merupakan suatu sajian gambar yang menampilkan ciptaan desain busana dengan bahan sebenarnya. Menurut Porrie Muliawan (2003) Desain tiga dimensi merupakan sarana untuk promosi suatu tekstil. Dibuat dalam 3 (tiga) kenampakan atau tiga dimensi.

Jadi gambar tiga dimensi adalah suatu sajian gambar yang dibuat dalam bentuk yang sebenarnya dengan ukuran ilustrasi. Sehingga bentuk sesungguhnya bisa dilihat dari tiga sisi, bagian depan, bagian sisi kanan, dan bagian sisi kiri.

Menurut Sri Widarwati (1996) langkah-langkah menggambar 3 dimensi yaitu :

- 1) Menggambar desain busana lengkap diatas proporsi tubuh.
- 2) Menyelesaikan gambar (memberi warna).
- 3) Memotong pada bagian – bagian tertentu, misalnya pada panjang bahu sampai batas lengan atas dan bawah, sisi badan kanan dan kiri. Untuk bagian lubang leher, lubang lengan dan batas bawah rok tidak

dipotong. Bagian ini diselesaikan dengan penyelesaian jahitan yang sesungguhnya.

- 4) Menggunting bahan sesuai dengan busana ditambah 1 cm untuk penyelesaian gambar. Pada bagian tertentu ditambah beberapa cm untuk penyelesaian jahitan.
- 5) Menyelesaikan kerung leher, lubang lengan, bagian bawah rok dan melengkapinya dengan model.
- 6) Memberi lem pada bagian – bagian yang nantinya tertutup bahan.
- 7) Memasukkan bahan pada bagian yang terpotong, kemudian memberi lem pada bagian yang buruk.
- 8) Memasukkan sejumlah kapas pada bagian-bagian tertentu, seperti pada bagian dada agar berkesan timbul dan tampak lebih menarik.
- 9) Memberi lapisan kertas yang kuat untuk menutupi dan menampilkan sajian gambar pada bagian yang buruk. Pada desain tiga dimensi ini desain dibuat tampak nyata karena menggunakan bahan tekstil sebagai bahan utamanya. Agar mencapai hasil yang baik, hendaknya mengikuti langkah-langkah yang telah di tentukan dalam teknik penyajian gambar tiga dimensi.

E. Busana Pesta

1. Pengertian Busana Pesta

Busana pesta adalah busana yang digunakan pada kesempatan pesta baik pesta pagi, pesta siang, pesta sore maupun pesta malam hari, dimana

busana yang dikenakan lebih istimewa dibandingkan dengan busana sehari-hari, baik dari segi bahan, teknik jahit, desain maupun hiasannya.

a. Pengertian Busana Pesta Cocktail

Busana pesta cocktail adalah segala sesuatu yang dikenakan pada tubuh dari ujung kepala hingga ujung kaki. Busana pesta cocktail memiliki bentuk dimana gaun lebih terlihat semi formal, berwarna dan panjang gaun maksimal pada betis kaki.

b. Penggolongan Busana Pesta

Busana pesta malam dikelompokkan menjadi lima :

1) Busana pesta malam

Busana pesta malam adalah busana pesta yang dipakai pada malam hari untuk kesempatan pesta, dengan ciri-ciri model terbuka, glamour. Misalnya punggung terbuka, leher buka, dada terbuka.

2) Busana pesta malam resmi

Busana pesta malam resmi adalah busana yang dikenakan pada saat resmi, model lebih sederhana , biasanya berlengan, tertutup sehingga kelihatan rapi, dan sopan tetapi terlihat mewah .

3) Busana pesta pagi atau siang

Busana pesta pagi atau siang adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta antara pukul 09.00-15.00. Busana pesta ini terbuat dari bahan halus, lembut, menyerap keringat, dan tidak berkilau, sedangkan untuk pemilihan warna tidak terlalu

gelap. Model busana cenderung lebih sederhana ketimbang busana pesta malam.

4) Busana pesta sore

Busana pesta sore adalah busana yang dikenakan pada kesempatan sore menjelang malam. Pemilihan bahan sebaiknya berstektur agak lembut dengan warna yang cerah tetapi tidak mencolok.

5) Karakteristik Busana Pesta Cocktail

Karakteristik Busana Pesta antara lain :

(a) Siluet busana pesta

Garis sisi luar atau garis bayangan luar dari sebuah model busana yang dapat dikeompakan menjadi garis bayangan luar atau siluet A, I, H, Y, S, T, O, X, V.

(b) Bahan busana pesta

Penggunaan bahan dibuat dari bahan bertekstur lebih lembut dan halus.

(c) Warna Bahan

Warna dalam pembuatan busana pesta biasanya menggunakan warna yang mencolok.

2. Kajian Pola Busana

Menurut Widjiningih (1994 : 1) pola terdiri dari beberapa bagian, yaitu pola badan (blus), lengan, kerah, rok, kulot, dan celana yang masih

dapat diubah sesuai mode yang dikehendaki. Pada proses pembuatan pola sangat penting pengaruhnya untuk pembuatan busana.

Adapun langkah – langkah pembuatan pola adalah sebagai berikut :

a) Pengambilan Ukuran

Pengambilan ukuran dilakukan sesudah menentukan model dan sebelum pembuatan pola. Pengambilan ukuran pada badan seseorang harus dilakukan dengan teliti dan tepat agar busana yang dihasilkan terlihat indah dan nyaman saat dipakai. Busana pesta malam pada kesempatan ini bersiluet L. Pada saat pengambilan ukuran khususnya pola badan diperlukan peteban untuk lingkaran badan, lingkaran pinggang, panjang bahu, panjang muka untuk memperoleh ukuran yang tepat. Ukuran yang diperlukan dalam pembuatan busana pesta malam adalah sebagai berikut :

Lingkar Badan : Diukur sekeliling badan melalui ketiak dan dada, diatas buah dada.

Panjang punggung: Diukur dari tulang tengkuk sampai kebatas pinggang.

Lingkar leher : Diukur sekeliling leher

lingkar lengan : Diukur sekeliling lengan teratas, tepat dibawah ketiak

Lebar Dada : Diukur pada jarak kedua puncak payudara.

Lingkar Pinggang: Diukur sekeliling pinggang, pas dahulu, kemudian ditambah 1 cm, atau diselakan

Lingkar Panggul: Diukur sekeliling badan bawah yang terbesar, ditambah 2 cm sebelah atas puncak pantat dengan sentimeter datar. Diukur pas dahulu, kemudian ditambah

Tinggi Panggul: Diukur dari bawah ban petar pinggang sampai dibawah ban sentimeter dipanggul.

Panjang Muka: Diukur dari lekuk ditengah muka ke bawah sampai di bawah ban petar pinggang.

Tinggi Dada: Diukur dari bawah ban petar pinggang tegak lurus ke atas sampai dipuncak buah dada. tegak lurus ke atas sampai di puncak buah dada.

Lebar Dada : Diukur jarak dari kedua puncak buah dada. Ukuran ini tergantung dari (B.H.) buste-haouder atau kutang pendek yang dipakai. Ukuran ini tidak dipakai untuk konstruksi pola, hanya untuk ukuran pemeriksa.

Panjang Rok: Diukur dari batas pinggang sampai batas yang diinginkan.

Menurut Widjiningsih (1994) metode pembuatan pola busana terdiri dari dua macam yaitu :

a. Drapping

Drapping adalah cara membuat pola atau busana dengan meletakkan kertas tela sedemikian rupa di atas badan seseorang yang akan dibuatkan busananya mulai dari tengah muka menuju ke sisi dengan bantuan jarum pentul. Untuk memperoleh bentuk yang sesuai dengan

bentuk badan diberikan lipit pantas (kupnat). Metode Drapping ini hanya dapat dikerjakan untuk orang lain dan banyak dilakukan sebelum konstruksi pola berkembang.

b. Konstruksi Pola

Untuk memperoleh konstruksi pola yang baik harus menguasai hal – hal sebagai berikut :

- 1) Cara mengambil macam – macam jenis ukuran harus tepat dan cermat.
- 2) Cara menggambar bentuk tertentu seperti garis leher, garis lubang lengan harus lancar dan tidak ada keganjilan.
- 3) Perhitungan pecahan dari ukuran yang ada dalam konstruksi harus dikuasai.

Kebaikan dari pola konstruksi adalah sebagai berikut :

- 1) Bentuk pola lebih sesuai dengan bentuk badan seseorang.
- 2) Besar kecilnya lipit kup lebih sesuai dengan besar kecilnya bentuk buah dada seseorang.

Keburukan dari pola konstruksi adalah sebagai berikut :

- 1) Pola konstruksi tidak mudah digambar.
- 2) Waktu yang diperlukan lebih lama dibanding dengan memakai pola jadi.
- 3) Membutuhkan latihan yang lama.
- 4) Harus mengetahui kelemahan dari konstruksi yang dipilih.

Pembuatan pola secara konstruksi pola ada berbagai sistem yaitu sistem JHC Meyneke, sistem So-Engineer, sistem Charmant, sistem Dress Making, sistem praktis, dan sebagainya. Pada proses pembuatan busana pesta malam ini menggunakan metode konstruksi pola dengan sistem pola praktis karena desain busana yang simpel.

3. Kajian Bahan Busana

a. Bahan busana pesta

Penggunaan busana pesta dibuat dari bahan yang berstektur lembut dan halus. Selain itu juga menggunakan bahan yang mencolok dan

melangsai. Menurut Enny Zuhni Khayati, ada 3 hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan bahan, antara lain :

- 1) Memilih bahan sesuai dengan desain
- 2) Memilih bahan sesuai dengan kondisi si pemakai
- 3) Memilih bahan sesuai dengan kesempatan si pemakai

b. Warna bahan

Penggunaan warna bahan untuk busana pesta menggunakan warna – warna mencolok sesuai dengan tema *trend* 2016 yaitu *Biopop*. Perancang akan mengambil jenis warna yang sesuai seperti *brandeis blue* dan *heliotrope magenta*.

c. Tekstur bahan

Tekstur yang digunakan oleh perancang untuk busana pesta malam adalah tekstur yang halus, kaku, licin berkilau, dan menggunakan bahan berkualitas , karena busana pesta merupakan busana yang beda dari busana-busana yang lain.

4. Kajian Teknologi Busana

Teknologi busana adalah teknik pembuatan busana agar hasilnya nyaman dipakai. Teknologi pembuatan busana terdiri dari :

a. Teknologi penyambungan atau kampuh

Kampuh adalah kelebihan jahitan atau tambahan untuk menghubungkan dua bagian dari busana yang dijahit. Kampuh ada dua macam yaitu kampuh buka dan kampuh tutup.

1) Kampuh Buka

Kampuh buka adalah kampuh yang berasal dari dua lembar kain yang sudah dikampuh terlebih dahulu dimana kedua belah pinggir guntingannya dibuka, lalu diselesaikan dengan cara dikelim lalu dijahit tindas atau obras . Cara menjahitnya yaitu :

- (a) Kampuh – kampuh yang akan dijahit disatukan, kemudian dijahit dengan jarak sedang tepat pada garis pola.
- (b) Kampuh yang sudah dijahit dibuka dan dipres dengan setrika.
- (c) Menyelesaikan tiras kampuh.

Macam-macam penyelesaian tiras kampuh buka yaitu :

- (a) Kampuh buka diselesaikan dengan obras.
- (b) Kampuh buka diselesaikan dengan setik mesin.
- (c) Kampuh buka diselesaikan dengan rompok.
- (d) Kampuh buka diselesaikan dengan zig –zag.
- (e) Kampuh buka diselesaikan dengan tusuk balut.
- (f) Kampuh buka diselesaikan dengan tusuk feston.

Teknik yang digunakan dalam pembuatan busana pesta cocktail pada kesempatan ini adalah kampuh buka yang diselesaikan dengan di rompok sisi-sisinya serta kampuh buka yang diselesaikan dengan di sum pada bagian rit jepang bagian belakang.

2) Kampuh Tutup

Menurut Nanie Asri Yulianti (1993) kampuh tutup adalah kelebihan jahitan dari dua bagian kain yang sudah dikampuh

terlebih dahulu dimana kedua belah pinggir guntingannya dijadikan satu.

3) Kampuh Balik

Menurut M.H.Wancik (2003) kampuh balik adalah kampuh yang dibuat dengan cara memadukan bagian buruk dua lembar kain lalu dijahit pinggir sekali. Kampuh ini digunakan untuk menyelesaikan pakaian anak, lenan rumah tangga dan untuk menyelesaikan pakaian dewasa wanita yang berbahan tembus terang.

Ada tiga macam kampuh balik yaitu :

- (a) Kampuh balik biasa, cara pengerjaannya kampuh dijahit dari bagian baik, tiras yang ada ditipiskan kemudian dibalik dan dijahit dari bagian buruk.
- (b) Kampuh balik semu, cara pengerjaannya hampir sama dengan kampuh balik biasa. Untuk kampuh balik semu dijahit satu kali yaitu bagian baik menghadap bagian baik. Tiras kampuh diselesaikan dengan som.
- (c) Kampuh balik yang diubah, digunakan untuk menyambung dua bagian. Satu tepi ada kerutan, tepi yang lain tidak berkerut.

4) Kampuh Pipih

Kampuh pipih adalah kampuh tutup dengan dua setikan. Kampuh ini digunakan untuk pakaian bayi dan pakaian pria. Cara penyelesaiannya adalah menyambung kampuh dari bagian buruk

kemudian kampuhnya dirapikan dengan melipat pinggirnya ke dalam dan disetik sekali sama besar. Pada bagian buruk dan bagian baik kain terdapat dua setikan.

5) Kampuh Perancis

Kampuh perancis adalah kampuh yang dibuat dengan cara menyatukan dua lembar kain yang tidak sama lebar pinggirnya, kemudian dijahit.

6) Kampuh Sarung

Kampuh sarung adalah kampuh yang pada bagian baik terdapat satu setikan jahitan dan bagian buruk dua setikan jahitan. Digunakan untuk menyambung bahan berkotak, untuk menjahit pakaian yang dipakai bolak balik.

b. Teknik *Interfacing*

interfacing adalah bahan untuk membuat suatu bagian busana tampak rapi dan kuat yang dipasangkan diantara pakaian. Pemilihan dan penempatan *interfacing* pada busana sangat menentukan penampilan busana secara keseluruhan.

Menurut Sicilia Sawitri dkk (1997) *Interfacing* dibedakan menjadi dua yaitu :

- 1) *Non woven* tekstil (*Interfacing* tidak ditenun), contohnya fliselin, flisofix
- 2) *Woven Interfacing* (*Interfacing* yang ditenun), contohnya tenunan rambut kuda

Dalam memasang *interfacing* dibedakan menjadi dua menurut jenis bahan, yaitu :

a. Cara pemasangan *interfacing* rambut kuda

1) Menggunakan tusuk *piquer*

Interfacing yang disatukan dengan bahan utama pada bagian tepi diselesaikan dengan tusuk flanel atau jelujur dan pada bagian tengah *interfacing* dilekatkan dengan tusuk *piquer*. Arah tusuk *piquer* yang digunakan setiap bagian tidak sama.

2) Dengan menggunakan tusuk flanel

Interfacing yang telah dipasangkan pada bahan utama penyelesaian pada bagian tepi *interfacing* dengan cara tusuk flanel.

b. Cara pemasangan *interfacing* flisofix berperekat

Cara pemasangan *interfacing* ini dilakukan dengan bantuan lap basah dan setrika. Bagian tekstil yang akan dilekatkan dengan flisofix dibentangkan lap basah kemudian disetrika pada bagian atas lap tersebut. Penyetrikaan dilakukan tidak dengan menggeser-geser setrika secara terus menerus, namun penggunaan ditekan-tekan sehingga tidak merusak tenunan.

c. ***Facing***

Menurut Sicilia Sawitri (1997) *facing* adalah lapisan yang tampak dari luar, misalnya lapisan lapel krah, lapisan belahan pada tengah muka. Sedangkan menurut Goet Poespo (2005) *facing*

merupakan sepotong bahan, baik yang berbentuk pas maupun serong yang digunakan untuk penyelesaian suatu pinggiran. Dari pendapat di atas *Facing* adalah lapisan dari sepotong bahan dengan bentuk serong maupun pas yang digunakan untuk suatu pinggiran dan tampak dari luar. Bahan yang dapat digunakan untuk *facing* : Sewarna dengan bahan pokok , dan berbeda warnanya dengan bahan busana, perlu diingat kombinasi warna harus sesuai dengan busananya.

d. *Interlining*

Menurut Sicilia Sawitri (1997) *interlining* adalah pakaian yang menempel pada pakaian yang dilapis, dipasang jika diperlukan terutama pada musim dingin di negara – negara Eropa. Bila tidak dipergunakan dapat dilepas, dapat juga dipasang diantara lining dengan busana yang dilapisi. Bahan *interlining* yaitu bahan –bahan yang berbulu karena perlu mendapatkan panas, misalnya furs.

e. *Teknologi pelapisan (Linning)*

Linning adalah kain pelapis busana dan penutup jahitan sehingga busana tampak rapi, baik dari luar maupun bagian dari dalam. *Linning* disebut juga dengan *furing*, ini ukurannya digunting sama dengan ukuran busananya. Penggunaan *Linning* juga berfungsi untuk menjaga agar bahan utama dari pakaian tidak cepat rusak terutama untuk pakaian dari bahan yang berkualitas tinggi dan harganya mahal. Dalam pemilihan *linning* harus disesuaikan dengan

bahan pokok, bentuk busana, warna busana serta memiliki karakter hampir sama dengan bahan pokoknya.

Menurut Sicilia Sawitri (1997) Syarat-syarat bahan *lining* yang digunakan yaitu :

- 1) Tahan lama sesuai dengan bahan pokok
- 2) Tidak tembus terang
- 3) Tidak luntur
- 4) Tahan obat dalam proses dry clean
- 5) Warna sesuai dengan bahan pokoknya
- 6) Bahannya halus

Terkait dengan syarat-syarat bahan *lining*, ada beberapa bahan yang dapat dijadikan sebagai *lining* adalah : Sutra crepe, Satin halus, Rayon, Bahan sintetis, seperti abutai dan asahi.

Menurut Nanie Asri Yulianti (1993) manfaat *lining* dalam busana yaitu :

- 1) Menutup kampuh agar rapi
- 2) Menahan bentuk dan jatuhnya busana
- 3) Pengganti *under rok*
- 4) Menjaga agar bahan tidak tembus terang
- 5) Sebagai pelapis dari bahan yang kasar atau berbulu

Teknik pemasangan *lining* ada dua cara yaitu :

- 1) Teknik lepas yaitu teknik pemasangan antara bagian bahan utama dengan *lining* yang penyelesaiannya diselesaikan sendiri

sendiri, namun pada bagian tertentu dijahit menjadi satu untuk menyatukan kedua bagian tersebut. Misalnya pada rok yang berfuring lepas disatukan pada bagian ban pinggang.

- 2) Teknik lekat yaitu teknik pemasangan antara bahan utama dengan *lining* dijahit menjadi satu, biasanya digunakan untuk menjahit bahan – bahan transparan.

f. Teknologi Pengepresan

Pengepresan menurut Goet Poespo (2005) adalah menyetrika bahan setiap mulai menjahit hingga busana selesai dijahit.

Ada beberapa hal dalam proses pengepresan :

- 1) Setrika pada bagian buruk kain
- 2) Menggerakkan setrika dengan arah ke atas dan arah ke bawah, tidak didorong
- 3) Setrika pada lajur bahan dari bawah ke atas
- 4) Mencoba setelan temperatur setrika pada kain pencoba Dalam pengepresan pada tiap-tiap bagian busana berbeda.

Menurut Goet Poespo (2005) ada beberapa cara dalam mengepres suatu bagian busana, yaitu:

- 1) Lipit pantas : Cara pengepresannya menyetrika dari bagian yang terlebar ke ujung kup
- 2) Jahitan kampuh: Cara pengepresannya menyetrika kampuh sepanjang garis jahitan, kemudian kampuh dibuka dengan ujung setrika lalu disetrik.

- 3) Bagian serong : Bagian serong disetrika pada lajunya
- 4) Lengan baju : Cara pengepresannya menyetrika kampuh jahit ke arah lengan baju dengan menggunakan ujung setrika
- 5) Keliman : Cara pengepresannya menyetrika pada bagian buruk kain ke atas dan ke bawah
- 6) Lipit : Cara pengepresannya menyetrika kuat-kuat dengan menggunakan kain pembantu.
- 7) Kerutan : Cara pengepresannya menyetrika pada kerutan dengan ujung setrika tanpa membentuk keriputan.

g. Hiasan Busana

Hiasan busana merupakan salah satu unsur busana yang tidak kalah penting, karena pemilihan hiasan busana yang kurang tepat dapat merusak penampilan busana secara keseluruhan.

Menurut Enny Zuhni Khayati, dalam memilih hiasan busana harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut :

- 1) Gambar dipilih sesuai dengan nuansa dan karakteristik busana pokoknya
- 2) Hiasan busana disesuaikan dengan usia sipemakai
- 3) Pemilihan hiasan busana disesuaikan dengan kondisi tubuh
- 4) Pemilihan hiasan busana dengan kenangan keluarga, tidak harus mahal.

Menurut Enny Zuhni Khayati secara garis besar hiasan busana digolongkan menjadi :

- 1) Hiasan kayu
- 2) Hiasan benang

- 3) Hiasan logam
- 4) Hiasan kain
- 5) Hiasan plastik/mika
- 6) Macam-macam renda

F. Pergelaran Busana

1. Pengertian Pergelaran Busana

Pergelaran busana merupakan salah satu parade yang diselenggarakan untuk memamerkan atau memperkenalkan busana yang diperagakan untuk tujuan tertentu. Menurut Arifah A. Riyanto (2003 : 8) peragaan busana atau pergelaran busana adalah kegiatan yang dilakukan oleh para desainer, pengusaha tekstil untuk mempromosikan atau menunjukkan hasil produksi atau rancangannya kepada masyarakat. Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993) pergelaran busana adalah salah satu cara untuk memperagakan, memperkenalkan dan memamerkan busana kepada khalayak umum atau masyarakat yang dikenakan oleh model hidup peragawan atau peragawati dengan tujuan tertentu.

2. Tujuan Penyelenggaraan Pagelaran Busana

Tujuan penyelenggaraan pagelaran busana antara lain adalah :

- a. Memberikan hiburan.
- b. Mencari dana untuk suatu kegiatan atau acara tertentu.
- c. Untuk menarik kunjungan masyarakat ramai.
- d. Bagi sekolah, penyelenggaraan gelar busana merupakan sarana untuk mencapai suatu tujuan pendidikan.

- e. Untuk tujuan promosi barang, dalam hal ini meliputi: busana, asesoris, make up, tata rias rambut, alat-alat kecantikan dan perhiasan, produk-produk baru dalam bidang fashion.

3. Konsep Pergelaran

a. *Style*

Tempat pertunjukan dapat dilakukan didalam ruangan (indoor) maupun di luar ruangan (*out door*). Kebutuhan tempat dapat disesuaikan dengan bentuk pagelaran. Apabila tempat pertunjukan direncanakan untuk menampung penonton yang banyak atau secara massal (bentuk konser), dapat dilakukan di luar ruangan. Sedangkan jika memang penonton dibatasi dengan tiket maupun dengan undangan, pertunjukan dapat dilakukan didalam ruangan.

b. *Lighting*

Dalam penataan lampu panggung perlu diperhatikan beberapa masalah, yaitu: masalah fisikal dan masalah mekanikal dan masalah artistik. Masalah fisikal dan mekanikal adalah masalah yang berkaitan dengan teknik pemasangan dan operasional lampu yaitu lighting unit yang digunakan dan peletakan alat-alat tersebut.

c. Tata panggung

Di dalam buku yang disusun oleh Corinth, *How To Put Showmanship into the Fashion Show* (1970: 7) menyatakan ukuran panggung bervariasi baik di dalam ukuran maupun tinggi ketika memutuskan pada jenis

panggung yang digunakan, perencana pertunjukkan harus memperhatikan dua point yaitu :

- 1) Waktu bagi model untuk masuk ke area pertunjukkan dari ruang ganti hingga pergantian tempat.
- 2) Tinggi, ukuran dan bentuk yang berkaitan dengan ruang dan visibilitas penonton.

Pengertian dari panggung adalah tempat pertunjukkan. Persyaratan tempat pada umumnya berbentuk suatu ruangan yang datar, terang dan mudah dilihat dari tempat penonton. Panggung merupakan suatu ruang yang secara mendasar merupakan sarana penentu dalam mencapai tujuan dari sebuah pertunjukan. Jenis dan tempat pertunjukan merupakan salah satu hal penting.

4. Proses Penyelenggaraan Pertunjukan Busana

a. Pembentukan Panitia

Menurut Ari Adriati Kamil (1996) Panitia gelar busana terdiri dari ketua panitia, wakil ketua, sekretaris, humas, bendahara, perlengkapan, make up. Adapun tugasnya antara lain :

- 1) Ketua panitia, yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap keseluruhan acara pertunjukan busana dari awal kegiatan hingga akhir.
- 2) Wakil ketua panitia, yaitu orang yang membantu ketua dalam penyelenggaraan gelar busana dan orang yang bertanggung jawab untuk membentuk kepanitiaan dari awal hingga akhir.

- 3) Sekretaris dan humas, yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap semua undangan, pembuatan dan pengurusan surat-surat dan segala sesuatu yang berhubungan dengan masyarakat.
- 4) Bendahara, yaitu orang yang bertugas membuat anggaran biaya dan pembukuan serta mencatat segala sesuatu yang berhubungan dengan keluar masuknya uang.

b. Menentukan Tema

Dalam penyelenggaraan pertunjukan busana pasti mempunyai tema. Tema harus sesuai dengan sumber ide yang akan ditampilkan pada pertunjukan.

c. Menentukan Waktu dan Tempat

Dalam menentukan waktu pertunjukan ditentukan pada hari libur agar peluang seseorang untuk menghadiri acara tersebut terbuka lebar. Sedangkan untuk tempat, dalam memilih tempat pertunjukan ditentukan tempat yang strategis dan kapasitas ruangnya disesuaikan dengan tamu yang akan hadir.

d. Perencanaan Anggaran

Setiap pertunjukan busana mempunyai daftar barang yang harus dibeli untuk memudahkan jalannya pertunjukan dibuat perencanaan anggaran. Perencanaan anggaran dibuat agar dapat meminimaliskan biaya yang harus dikeluarkan agar tidak mengalami kerugian.

BAB III

KONSEP PENCIPTAAN KARYA

A. Konsep Penciptaan Disain

Dalam mencipta busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide *mushroom* dalam pergelaran busana “ *Authenture* ” melalui beberapa tahapan yaitu mencipta desain busana, membuat busana pesta dan menyelenggarakan pergelaran busana. Dalam menciptakan suatu desain busana penulis menggunakan papan inspirasi yaitu *Moodboard*. Gambar yang terdapat pada *moodboard* adalah sumber ide *mushroom*, contoh detail busana, model-model busana pesta malam, dan pallet warna yang ada pada tema *biopop*. Dari *moodboard* ini terinspirasi beberapa bentuk busana dan hiasannya seperti bentuk *mushroom* yang diterapkan pada busana pesta malam dan ditampilkan pada pergelaran “ *Authenture* ”.



Gambar 5. *Moodboard*

Sumber : Dokumen Pribadi

Suasana pengaruh yang tergambar dari *moodboard* diatas adalah santai, sederhana, tegas, sportif.

Dari sumber ide dan *trend resistance* serta suana pengaruh yang tercermin, maka dapat mencipta desain busana pesta malam untuk remaja dengan semangat *Authenture* yang menarik dan membanggakan.

Berikut ini akan dipaparkan mengenai tahapan – tahapan tersebut di atas dalam membuat busana pesta malam.

1. Konsep Penciptaan Desain Busana

a. Implementasi Trend Dalam Konsep Penciptaan Desain Busana

Konsep penciptaan desain busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide *mushroom* mengacu *trend forecasting 2016 Resistance*, trend yang diambil adalah *Biopop* dengan subtrend *toon-lab* pada busana yang diciptakan adalah busana yang dikemas secara modern dengan memunculkan rangkaian warna. Sedangkan subtrend *toon-lab* diwujudkan dengan adanya bentuk variasi peplum yang diterapkan pada bagian rok dengan menggunakan warna brandeis blue dan heliotrope magenta. Ciri – ciri dari trend *biopop* adalah terdapat potongan asimetris yang terkesan non formal , memberikan aura kegembiraan, serta warna-warna yang cerah.

b. Implementasi Tema Dalam Konsep Penciptaan Desain Busana

Dalam mencipta desain busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide *mushroom* yang mengacu pada *trend forecasting 2016*, tema pergeleran atau konsep pergeleran yang diambil adalah “ *Authenture* ” merupakan penggambaran dari keadaan diri manusia masa kini yang sibuk

dengan dirinya sendiri dan kurang berinteraksi terhadap sesama dan lingkungan. Pemilihan konsep yang lebih cenderung ke *busana cocktail* merupakan upaya untuk mempertahankan sikap dasar manusia yang semestinya agar manusia mengerti bagaimana keadaan disekelilingnya yang jauh lebih membutuhkan perhatian dibandingkan kepentingan pribadi. Konsep ini diharapkan mampu menciptakan pribadi remaja yang peduli terhadap keadaan sekitarnya. Pada busana ini diwujudkan pada pengambilan budaya yaitu budaya lokal dengan bahan jumputan.

c. Implementasi Sumber Ide *Mushroom* Konsep Penciptaan Desain Busana

Dalam mencipta suatu busana sesuai dengan yang diharapkan juga memerlukan adanya sumber ide agar dapat menciptakan busana dengan kreasi yang baru. Sumber ide yang terinspirasi adalah *Mushroom* karena memiliki warna – warna yang menarik dan beragam mencerminkan kesan yang ceria. Hal ini sesuai dengan tema yang saya ambil yaitu *biopop* yang menjelaskan permainan warna untuk memunculkan rangkaian warna yang sesuai dan serasi.

Mushroom adalah organisme *eukariotik* yang bersel tunggal atau banyak dengan tidak memiliki klorofil. Sel jamur memiliki dinding yang tersusun atas kitin. Karena sifat-sifatnya tersebut dalam klasifikasi makhluk hidup, Jamur dipisahkan dalam kingdom nya tersendiri, ia tidak termasuk dalam *kingdom protista, monera, maupun plantae*. Karena tidak berklorofil, jamur termasuk ke dalam makhluk hidup *heterotof* (memperoleh makanan dari organisme lainnya), dalam hal ini jamur hidup dengan jalan

menguraikan bahan-bahan organik yang ada di lingkungannya. Umumnya jamur hidup secara saprofit (hidup dengan mengurai sampah organik seperti bankai menjadi bahan anorganik). Ada juga jamur yang hidup secara parasit (memperoleh bahan organik dari inangnya), adapula yang hidup dengan simbiosis mutualisme (yaitu hidup dengan organisme lain agar sama-sama mendapatkan untung).

Dari sumber ide ini penulis mewujudkan busana yang dipakai terlihat sederhana simple namun tetap terlihat *girly* dan menarik. Terlihat pada pemilihan warna dan detail hiasan. Terdapat juga pengembangan pada rok yang dikembangkan pada sisi bagian rok dengan adanya peplum. Selain itu penulis mengambil siluet A dengan menggunakan bahan yang kaku, kasar, halus sehingga penulis ingin memperlihatkan sisi keanggunan seorang wanita melalui desain yang telah dibuat.

d. Implementasi Unsur Dan Prinsip Disain Dalam Konsep Penciptaan Disain Busana

Sebelum mencipta desain busana pesta malam untuk remaja sebaiknya terlebih dahulu mengkaji secara cermat unsur dan prinsip disain busana.

Unsur dan prinsip diterapkan pada busana pesta malam untuk remaja diantaranya :

1) Penerapan unsur disain

Penerapan unsur desain dalam mencipta busana pesta malam untuk remaja ini terdiri dari penerapan unsur garis, arah, warna, dan tekstur.

Berikut akan dibahas satu persatu mengenai penerapan unsur pada busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide mushroom, yaitu :

(a) Penerapan unsur garis

Sesuai dengan sumber ide yaitu untuk remaja ,maka penerapan unsur garis pada busana ini menggunakan garis lurus memberi suasana kaku dan kokoh sesuai dengan sub tema yang diterapkan .

(b) Penerapan unsur arah

Sesuai dengan penjelasan diatas, maka pada rancangan busana penulis adalah arah horizontal.

(c) Penerapan unsur ukuran

Sesuai dengan kesan bentuk yang ingin ditampilkan terlihat lebih tinggi dan seimbang, maka penulis menerapkan unsur ukuran yang terdapat pada desain berupa panjangnya hingga lutut atau disebut kinidress.

(d) Penerapan unsur warna

Sesuai subtrend *toon-lab* penulis menggunakan warna penerapan unsur warna terdapat dalam kombinasi yang sesuai, yaitu warna *brandeis blue* dan *heliotrope magenta*.

(e) Penerapan unsur tekstur

Mencipta busana pesta malam untuk remaja penulis menerapkan unsur pada penggunaa satin bridal dengan tekstur lembut, kaku, dan tebal.

2) Penerapan prinsip disain

Supaya susunan unsur-unsur diatas terlihat harmonis, maka tahap selanjutnya yaitu penerapan prinsip-prinsip disain, dalam penciptaan disain terdiri dari: penerapan prinsip keselarasan, proporsi, keseimbangan, irama, serta pusat perhatian. Berikut ini akan dibahas prinsip-prinsip disain :

(a) Prinsip keselarasan

Prinsip keselarasan pada busana rancangan penulis terdapat pada paduan bagian atas dan rok

(b) Penerapan unsur perbandingan atau proporsi

Karakter pemakai yang memiliki bentuk tubuh tinggi, maka penulis menerapkan prinsip proporsi diterapkan pada bagian rok yang memberi kesan besar.

(c) Penerapan prinsip keseimbangan

(d) Penerapan prinsip irama

(e) Penerapan prinsip pusat perhatian

Prinsip pusat perhatian terdapat pada bagian garis leher.

Sesuai dengan karakteristik dan busana pesta malam untuk remaja yang dibuat penulis, menerapkan prinsip pusat perhatian yang diletakan pada garis leher dengan hiasan busana menyerupai *mushroom*.

B. Konsep Pembuatan Busana Pesta

Dalam pertunjukan busana pesta malam dibuat konsep pembuatan busana pesta dengan sumber ide *mushroom* perlu memperhatikan beberapa tahap antara lain konsep pembuatan pola, konsep pemilihan bahan, konsep teknologi busana dan konsep hiasan busana. Berikut ini merupakan penjelasan mengenai konsep pembuatan desain busana pesta malam dengan sumber ide *mushroom* dan ditampilkan dalam pertunjukan busana *Authenture*.

1. Konsep Pembuatan Pola

Berdasarkan konsep desain yang diciptakan selanjutnya yaitu konsep pembuatan pola untuk menghasilkan suatu busana. konsep pembuatan busana ini dimulai dengan membuat pola busana, menentukan bahan busana, teknologi busana dan hiasan busana. Proses pembuatan pola busana pesta malam dengan sumber ide *mushroom* dan ditampilkan dalam pertunjukan busana *Authenture*. Sistem membuat pola disesuaikan dengan desain busana yang akan dibuat. Ketelitian dan kecermatan pada saat proses pembuatan pola sangat diutamakan karena pola yang baik dan benar merupakan kunci kesuksesan dari pembuatan busana. Pola busana pesta malam yang digunakan dalam pembuatan busana pesta malam ini menggunakan pola konstruksi dengan sistem praktis skala 1:2 dimulai dari pembuatan pola dasar kemudian pecah pola sesuai model busana yang akan dibuat. Penulis menggunakan pola sistem praktis karena polanya simple dan lebih tepat dan nyaman.

a. Konsep Pemilihan Bahan

Setelah pembuatan pola yaitu memilih bahan busana sesuai dengan tema *Authenture* . Memilih Bahan busana pesta malam ini mempunyai karakteristik bersiluet A yang berupa kinidress menggunakan bahan satin bridal bertekstur halus dan kaku berwarna *brandeis blue* dan *heliotrope magenta* serta jumputan bertekstur kasar.

b. Konsep Pemilihan Warna

Warna yang cocok pada busana pesta malam untuk remaja usia 18-21 tahun adalah warna-warna cerah seperti warna *brandeis blue* dan *heliotrope magenta*. Warna *heliotrope magenta* digunakan untuk potongan bagian atas dan kain lokal jumputan untuk potongan garis princess. Pada rok bersiluet A menggunakan perpaduan warna *brandeis blue* dan *heliotrope magenta* yang dikombinasi juga dengan kain lokal yang terdapat bentuk variasi *peplum*.

c. Konsep Hiasan Busana

Setelah pembuatan busana selesai agar busana terlihat sempurna dan menjadikan busana sesuai yang diharapkan perlu hiasan pada busana sesuai dengan konsep penciptaan desain. Pembuatan hiasan pada busana dengan sumber ide *mushroom* dengan membuat hiasan *pompom* dari satin bridal yang didalamnya diisi dacron kemudian dililitkan dengan benang berbentuk +. Pemasangan hiasan pada busana dilakukan dengan cara di sum.

C. Konsep Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Berdasarkan konsep mencipta desain busana dan konsep pembuatan pola busana selanjutnya yaitu konsep Penyelenggaraan pergelaran busana juga perlu memperhatikan beberapa hal, antara lain persiapan dan pelaksanaan. Berikut ini merupakan penjelasan mengenai konsep penyelenggaraan pergelaran busana dalam tema *Authenture* :

1. Konsep Membentuk Panitia Dalam Pergelaran Busana

Dalam menyelenggarakan pergelaran busana diperlukan suatu organisasi hal yang paling utama. Pergelaran busana *Authenture* ini membentuk kepanitiaan sendiri yaitu mahasiswa yang mengikuti pergelaran busana 2016 dan pada saat acara berlangsung panitia membutuhkan panitia tambahan untuk memperlancar acara.

2. Konsep Menentukan Tema Dalam Pergelaran Busana

Dalam membuat suatu pergelaran harus mengacu pada tema , tema ini ditentukan untuk menempuh karya Tugas Akhir dan Proyek Akhir yang telah selesai dibuat ditampilkan pada pergelaran busana dengan tema yaitu *Authenture*. Pergelaran busana *Authenture* ini merupakan agenda terakhir dan paling puncak dari rangkaian kegiatan yang harus dilalui oleh mahasiswa penempuh Tugas Akhir dan Proyek Akhir tahun 2016. Tujuan pelaksanaan Karya Tugas Akhir dan Proyek Akhir ini mahasiswa diwajibkan mampu membuat suatu karya busana yang pada akhirnya diperagakan oleh prajawati dalam sebuah pergelaran *Authenture*.

3. Konsep Menentukan Waktu dan Tempat Penyelenggaraan Dalam Pergelaran Busana

Pergelaran Busana *Authenture* diselenggarakan pada tanggal 19 April 2016, pada pukul 18.30 WIB di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

4. Konsep Menentukan Anggaran Dana Dalam Pergelaran Busana

Dalam menyelenggarakan pergelaran busana 2016 dengan tema *Authenture* anggaran yang dibutuhkan \pm Rp 123.000.000,00. Pergelaran busana ini tidak dapat berjalan apabila tidak didukung dana financial yang mencukupi, untuk itu pergelaran busana ini menggunakan program sponsor berupa financial atau pun barang. Panitia pergelaran busana *Authenture* membuat proposal untuk mengajukan kerjasama dengan perusahaan – perusahaan yang dituju dan didalam proposal sponsorship terdapat paket sponsor yang akan ditawarkan meliputi :

Kategori tunggal Rp 50.000.000

Kategori diamond Rp 30.000.000 – Rp 49.900.000

Kategori gold mulai dari Rp 20.000.000 – Rp 39.900.000

Kategori silver mulai dari Rp 10.000.000 – Rp 29.900.000

Kategori Bronze mulai dari Rp 2.500.000 – Rp 9.900.000

Donatur \leq Rp 3.990.000

Adapun pendapatan tambahan dari sponsor sebanyak Rp 8.500.000 dan tambahan dari fakultas sebanyak Rp 10.000.000, Setiap mahasiswa wajib membayar Rp 961.000 untuk melancarkan jalannya acara .

5. Konsep Menentukan Dewan Juri Dalam Pergelaran Busana

Untuk melancarkan pergelaran busana “ *Authenture* ” ini mengundang dewan juri dalam maupun dari luar kampus yang sudah berpengalaman dalam bidang *fashion* untuk melakukan penilaian kepada mahasiswa yang mengikuti Proyek Akhir dan Karya Tugas Akhir. Dewan juri dari luar kampus seperti Desainer dan seseorang yang sudah berpengalaman dibidang *fashion*. Kemudian Dewan juri dari dalam kampus yaitu para dosen yang sudah dipilih sesuai dengan keahliannya masing – masing .

6. Konsep Tata Panggung Dalam Pergelaran Busana

Pergelaran busana *Authenture* tidak akan berjalan yang sesuai diinginkan apabila tidak ada *stage* , *stage* adalah panggung pertunjukan yang digunakan untuk memperagakan busana yang dikenakan pragawati. Tata panggung yang digunakan dalam pergelaran busana *Authenture* berbentuk T dengan tujuan agar penonton dapat melihat lebih jelas busana yang dikenakan oleh model atau pragawati. Bentuk panggung T juga mendukung model untuk menampilkan busana lebih leluasa berpose dengan bervariasi. Tata letak kursi penonton untuk bentuk panggung berbentuk T adalah dibagian sisi kanan, kiri dan bagaian depan panggung. Penonton yang menghadiri pergelaran busana *Authenture* terbagi menjadi dua yaitu reguler dan VIP. Penonton VIP masih terbagi kelompok yaitu undangan, staf akademisi dan sponsor. Berdasarkan penonton untuk menghindari kesalahan tempat duduk para penonton, maka alur penerima tamu dibuat dua jalur, jalur pertama yaitu untuk penonton dengan tiket

reguler, sedangkan jalur kedua yaitu undangan, staf akademisi dan sponsor.

7. Konsep Tata *Lighting* Dalam Pergelaran Busana

Untuk menyempurnakan pergelaran busana *Authenture* perlu adanya *lighting*. Tata *lighting* yang digunakan dalam pergelaran busana *Authenture* adalah *lampu parled, moving head, follow spot*. Pada saat acara dimulai serta beberapa bagian acara diatur permainan *lighting* untuk menghadirkan rasa penasaran para penonton. Selain itu untuk mendukung terciptanya suasana yang skral dan megah, maka ketika panggung kosong *lighting* dimatikan. Pada pergelaran busana *Authenture* musik yang dipilih pada saat peragaan merupakan music yang divariasikan dengan irama klasik sesuai dengan trend masing – masing, sehingga model berjalan mengikuti alunan musik tersebut dan cocok sesuai dengan trend masing – masing, musik yang disiapkan oleh koreografernya. Musik ini digunakan pada saat acara dimulai, pergantian acara ,serta pada saat *fashion show* , pengumuman pemenang musik yang dimainkan dengan alunan yang mendebaran agar penonton larut dalam acara.

8. Konsep Pelaksanaan penilaian

Dalam pergelaran busana *Authenture* ini penilaian gantung adalah salah satu penilaian. Penilaian ini dilakukan oleh para dosen yang sudah dipilih untuk menilai dari keseluruhan baju. Penilaian gantung ini diselenggarakan pada tanggal 09 April 2016 di KPLT lantai tiga. Kemudian dilanjutkan dengan penilaian *grand juri*, *grand juri* adalah salah

satu penilaian akhir setelah penilaian gantung. *Grand juri* ini dilakukan oleh juri dari pihak luar yang sudah berpengalaman dibidang fashion. *Grand Juri* ini diselenggarakan pada tanggal 10 April 2016 di KPLT lantai tiga.

9. Konsep Penyelenggaraan Pergelaran busana

Penyelenggaraan Pergelaran busana *Authenture* akan berjalan sesuai yang diharapkan juga melaksanakan gladi bersih agar kegiatan yang dilakukan sebelum acara agar acara berjalan dengan lancar dan sesuai yang diinginkan perlu adanya gladi bersih. Gladi bersih ini diselenggarakan pada tanggal 19 April 2016 Pukul 08.00-10.00 di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Penyelenggaraan pergelaran busana diselenggarakan pada tanggal 19 April 2016 pukul 18.30 – 22.00 di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta yang diikuti 103 mahasiswa dan mengeluarkan hasil karya 103 busana dan dihadiri 167 tamu undangan.

BAB IV

PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Proses

Proses pembuatan busana yang baik harus dimulai dengan perencanaan yang matang. Perencanaan tersebut meliputi proses menentukan metode atau cara untuk membuat busana dan tahap penyelesaian agar hasil yang dicapai dapat sesuai dengan tujuan dan harapan yang diinginkan. Berikut ini merupakan tahapan-tahapan dalam proses pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide *mushroom* meliputi :

1. Penciptaan desain

Sebelum menciptakan desain hal yang dilakukan adalah menentukan sumber ide, tema, look dan *style*. Trend yang diikuti adalah Biopop dengan sub trend toon-lab . Dalam tema ini desainer dituntut untuk mengeluarkan ide-ide yang *fantastis* dengan *International look* menjadi sebuah pemikiran yang indah, nyaman serta populer. Pada tema *Biopop* lebih menekankan pada sifat yang memberi aura kegembiraan, tercermin dalam objek yang dibuat dengan dorongan bermain tinggi dan warna-warna cerah sehingga untuk memberikan kesan yang *feminin* pada busana ini. Terdapat pada bahan tradisional yang diubah kedalam busana modern dengan perpaduan warna inilah yang menjadi ciri khas pada tema *Biopop* dengan sub trend *toon-lab*. Material yang digunakan untuk *fashion* dan aksesoris adalah

material yang kaku, kasar, mengkilap seperti kain, satin bridal, dan jumputan.

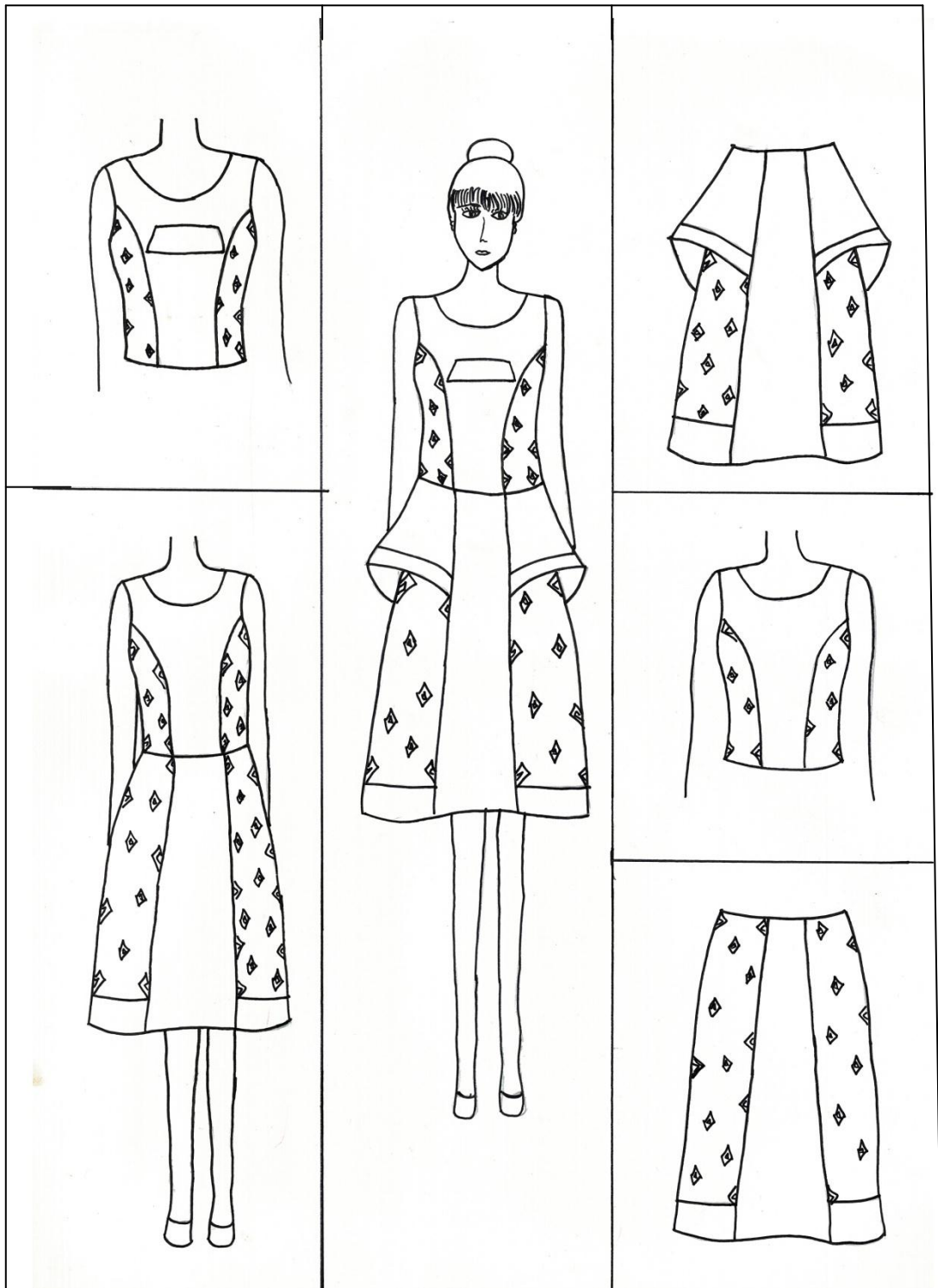
Proses mendesain busana diawali dengan mempersiapkan alat dan bahan yang digunakan. Berikut ini merupakan persiapan alat dan bahan yang digunakan dalam mendesain:

- a. Alat : Pensil, penghapus, penggaris, pewarna meliputi pensil warna, spidol, dan lain-lain.
- b. Bahan : Kertas gambar ukuran A3 dan A4

Setelah alat dan bahan disiapkan kemudian perancang mulai mendesain Busana Pesta Malam yang disajikan dalam bentuk *disain sketching* dan *presentation drawing*. *Desain sketching* berisi tentang ide-ide yang dituangkan dalam kertas yang memungkinkan untuk menemukan ide desain yang sesungguhnya. Sebelum desain dibuat hal yang dilakukan ada pembuatan *moodboard*, *desain sketching*, *presentation drawing* dan gambar kerja.

Moodboard merupakan sebuah benda atau sarana berupa papan atau bidang datar lainnya dengan berbagai bentuk (persegi, bulat, lonjong, segitiga dan lain sebagainya) yang di dalamnya berisi kumpulan gambar-gambar, warna dan jenis benda yang dapat menggambarkan ide yang ingin diwujudkan oleh seorang desainer.

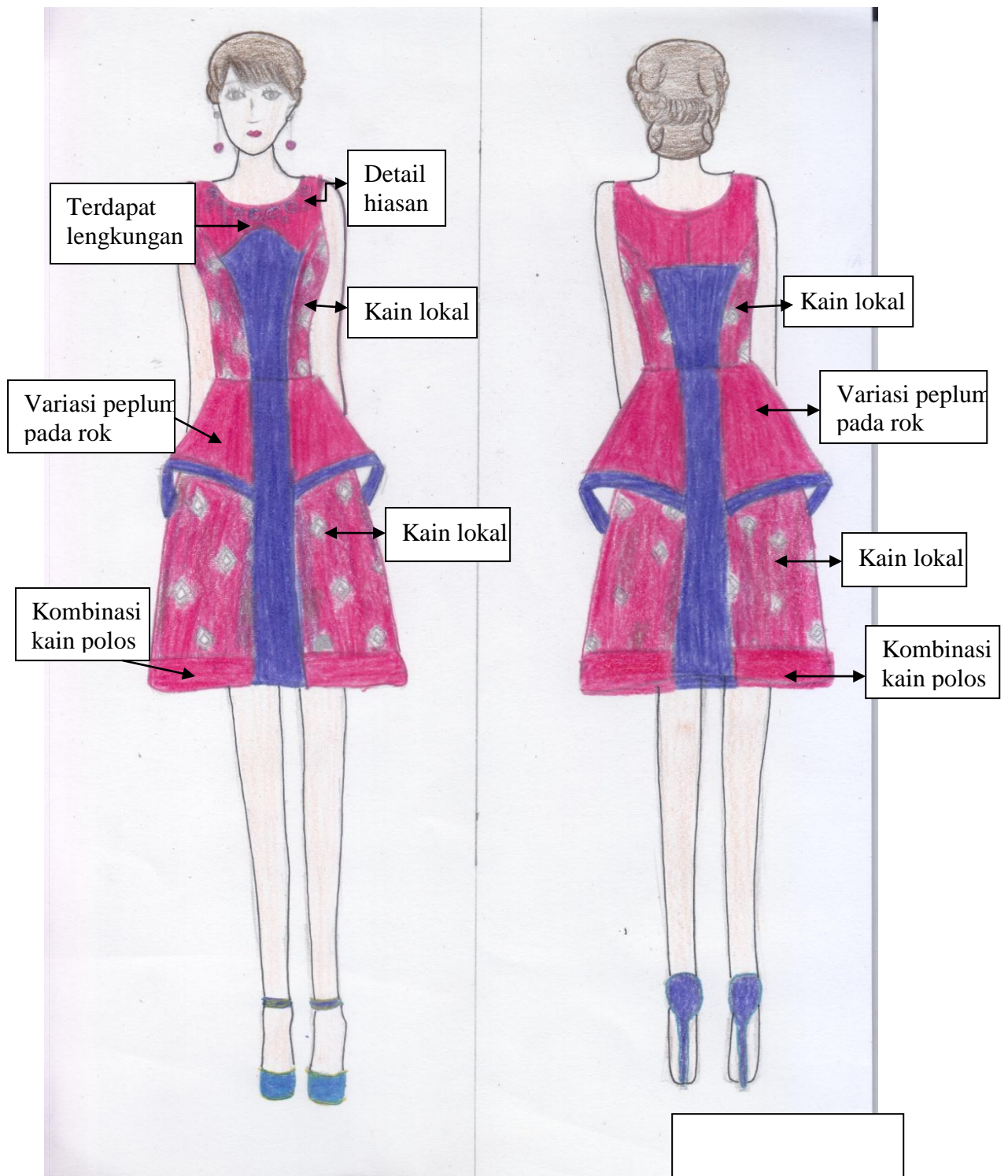
Design sketching adalah mengembangkan ide-ide dan menerapkannya pada kertas secepat mungkin (Sri Widarwati, 1993 : 72).



Gambar 6. Design sketching

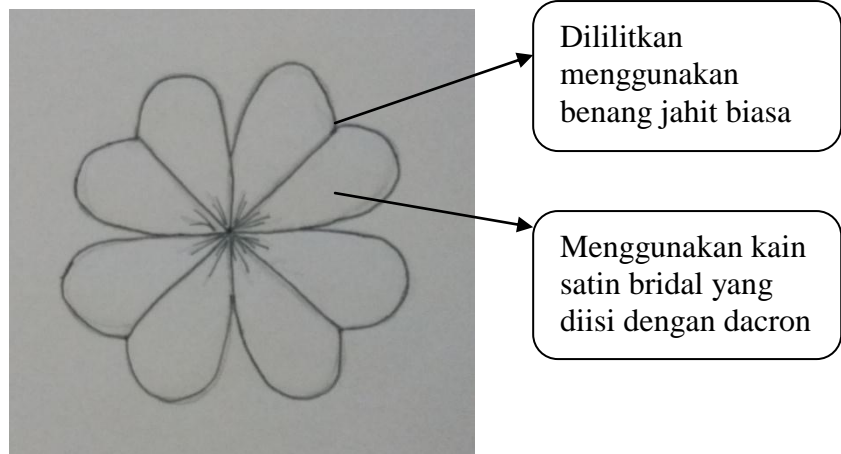
Sumber : Dokumen Pribadi

Presentation Drawing adalah suatu desain busana yang digambar lengkap pada bagian muka dan belakang yang lengkap dan lengkap dengan keterangan, warna dan corak bahan yang digunakan.



Gambar 7. *Presentation Drawing*

Desain hiasan adalah desain yang berfungsi untuk memperindah suatu benda (Dra Widjiningsih,1982 : 1) . Hiasan yang saya terapkan yaitu hiasan *pompom,origami tekstil*.



Gambar 8. Hiasan busana



Gambar 9. Foto hiasan busana pada busana asli

Langkah-langkah membuat hiasan *pompom*:

1. Membuat pola kecil bentuk segiempat
2. Setelah pola jadi ,letakan pola pada kain kemudian di gunting sesuai pola
3. Kain tersebut diisi dengan dacron secukupnya
4. Bungkus kain yang sudah terisi dacron, kemudian lilitkan menggunakan benang jahit biasa .warna disesuaikan kain.
5. Lilitkan benang tersebut sampai membentuk bunga .
6. Setelah selesai, pasang hiasan *pompom* pada busana yang akan dijadikan pusat perhatian dengan cara disum satu persatu.

2. Pembuatan Busana

Proses pembuatan busana yang baik harus dimulai dengan perencanaan yang matang. Perencanaan tersebut meliputi proses menentukan metode atau cara untuk membuat busana dan tahap penyelesaian agar hasil yang dicapai dapat sesuai dengan tujuan dan harapan. Proses pembuatan busana pesta malam ini meliputi tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Persiapan meliputi pembuatan gambar kerja, pengambilan ukuran, pembuatan pola, merancang bahan dan harga serta penyusutan bahan. Pelaksanaan meliputi meletakkan pola pada bahan, pemotongan dan pemberian tanda jahitan, penjelujuran, dan penyambungan, evaluasi proses I, penjahitan dan evaluasi tahap II. Sedangkan evaluasi meliputi keseluruhan untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan persiapan pelaksanaan.

Dalam Proses pembuatan desain busana pesta malam sebaiknya dimulai dengan perencanaan. Perencanaan merupakan sebuah pemikiran atas langkah – langkah yang perlu dilakukan sebelum pelaksanaan kerja nyata direalisasikan. Tujuan dari perencanaan antara lain :

- a. Agar dapat memutuskan langkah – langkah yang harus dilaksanakan.
- b. Agar dapat menghindari terjadinya kesalahan.
- c. Agar dapat menghemat waktu dan tenaga.

Berdasarkan tujuan diatas dapat disimpulkan bahwa pemikiran mengenai langkah – langkah yang akan dilakukan dalam mencapai suatu tujuan atau perencanaan itu sangat penting untuk dilakukan akan hasil dari rencana dapat direalisasikan tersebut dapat berjalan dengan baik dan mendapatkan hasil yang sesuai dengan harapan.

Langkah – langkah perencanaan dalam proses pembuatan busana malam dengan sumber ide mushroom adalah sebagai berikut :

a. Persiapan

Persiapan yang dimaksudkan adalah mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan dalam proses pembuatan busana. Adapun proses – proses yang perlu disiapkan dalam pembuatan busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide mushroom yaitu :

1) Pembuatan gambar kerja

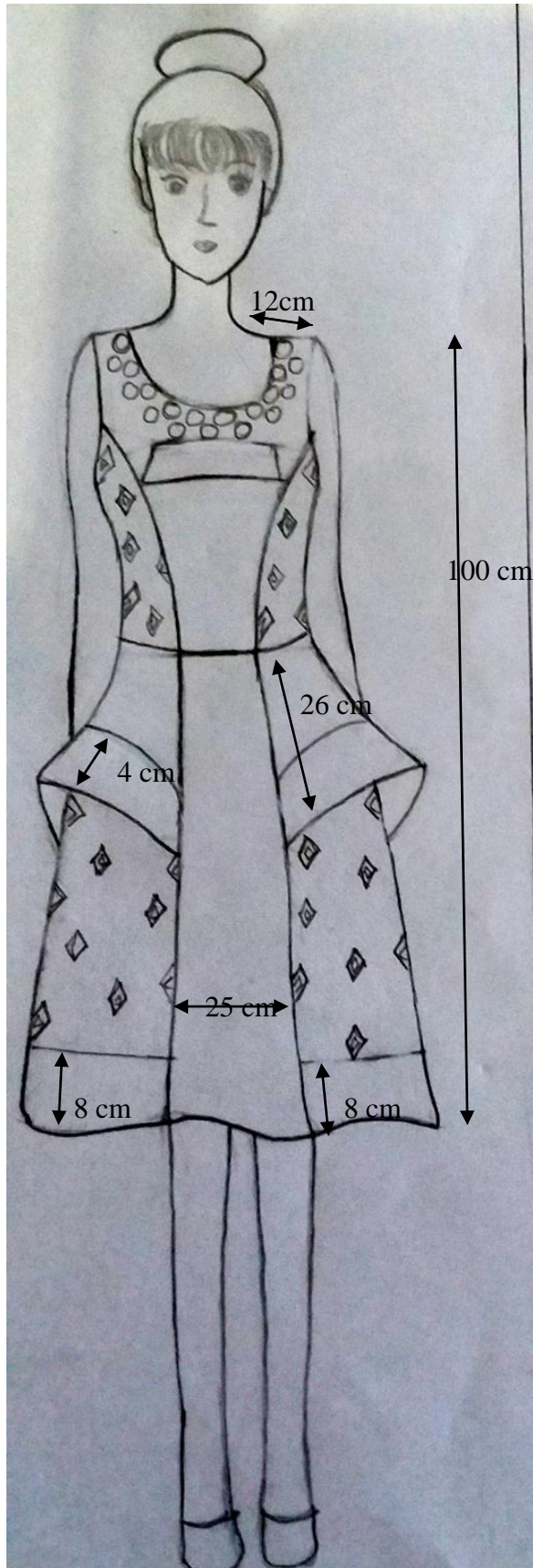
Pembuatan gambar kerja dalam proses pembuatan busana adalah membuat desain dengan menggambarkan detail – detail busana secara lengkap yang disertai dengan keterangan pada bagian – bagian busana

dan supaya mencapai hasil karya yang sempurna. Adapun tujuan membuat desain kerja adalah untuk memberikan petunjuk dan pedoman dalam pembuatan busana.

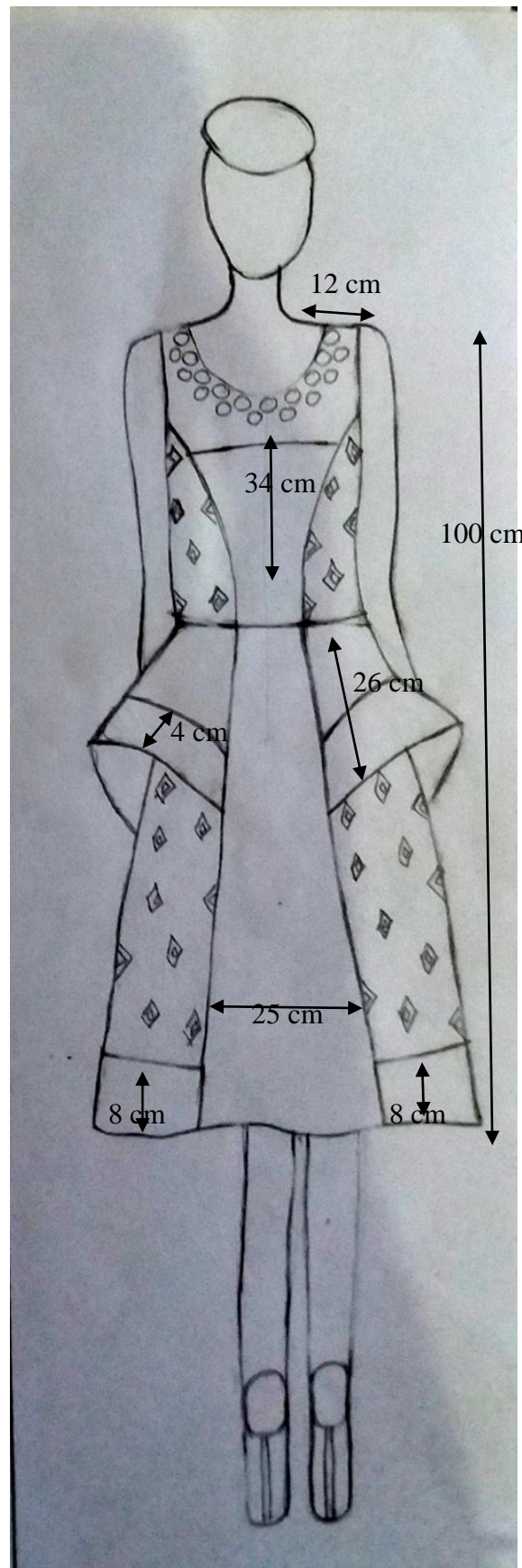
Dalam pembuatan busana desain kerja harus diperhatikan beberapa hal diantaranya sebagai berikut :

- (a) Semua gambar harus digambar dengan jelas dan disertai dengan keterangan yang lengkap.
- (b) Desain bagian belakang harus ada.
- (c) Apabila ada detail yang rumit harus digambar sendiri dan disertai dengan keterangan tentang desain yang tidak dapat dijelaskan dengan digambar.

Berikut ini adalah gambar kerja pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide mushroom ditampilkan dalam pergelaran “ *Authenture* ”.



Gambar 10. Gambar kerja busana pesta malam tampak depan



Gambar 11. Gambar kerja busana pesta malam tampak belakang

2) Pengambilan ukuran

Ukuran yang dibutuhkan untuk pembuatan busana pesta malam ini antara lain :

Lingkar badan	= 84 cm
Panjang punggung	= 34 cm
Lingkar pinggang	= 65 cm
Lingkar panggul	= 95 cm
Tinggi panggul	= 24 cm
Panjang punggung	= 34 cm
Lebar punggung	= 36 cm
Panjang sisi	= 16 cm
Lebar muka	= 34 cm
Panjang muka	= 36 cm
Tinggi dada	= 16 cm
Lingkar leher	= 36 cm
Panjang bahu	= 12 cm
Panjang rok kini	= 100 cm

3) Pembuatan pola busana

Pola yang digunakan dalam pembuatan busana pesta malam ini adalah pola konstruksi. “ Pola Konstruksi adalah pola yang dibuat berdasarkan ukuran yang dari bagian – bagian yang diperhitungkan secara matematis dan gambar pada kertas sehingga tergambar bentuk

badan muka dan belakang, rok dan lain – lain” (Widjiningsih, 1994:33).

Dengan Pola Konstruksi ini dapat dibuat bermacam – macam busana.

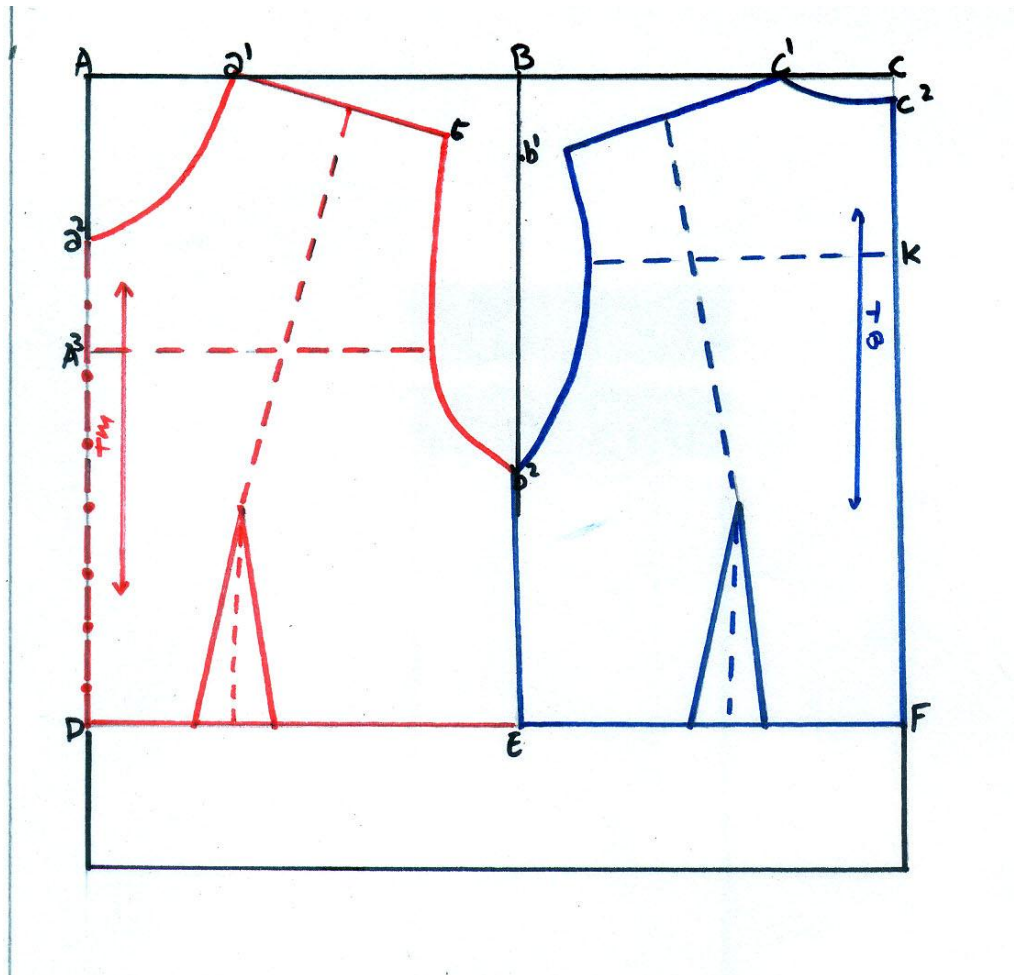
Untuk memperoleh konstruksi pola yang baik harus menguasai hal – hal sebagai berikut :

- (a) Cara mengambil macam – macam jenis ukuran harus tepat dan cermat.
- (b) Cara menggambar bentuk tertentu seperti garis leher, garis lubang lengan harus lancar dan tidak ada keganjilan.

Berikut adalah pola – pola yang dibutuhkan dalam pembuatan busana pesta malam :

POLA DASAR

Pola Dasar Badan Sistem Praktis



Gambar 12. Pola Dasar Badan Sistem Praktis

Keterangan Pola Dasar Sistem Praktis

$$A - B = (D - E) = \frac{1}{4} \text{ lingkar badan} + 1$$

$$B - C = (E - F) = \frac{1}{4} \text{ lingkar badan} - 1$$

$$A - a1 = 7,5 \text{ cm}$$

$$A - a2 = 8,5 \text{ cm}$$

$$a2 - a3 = 6 \text{ cm}$$

$$a3 - a4 = \frac{1}{2} \text{ lebar muka}$$

$$B - b1 = 4,5 \text{ cm}$$

$$B - b2 = 20 - 22 \text{ cm}$$

$$A1 - G = \text{panjang bahu}$$

$$H = \frac{1}{2} a1 - G$$

$$D - d1 = \frac{1}{10} \text{ lingkar pinggang}$$

$$D1 - d2 = 3 \text{ cm}$$

$$D - d1 + d2 - d3 = \frac{1}{4} \text{ lingkar pinggang} + 1$$

$$C - c1 = \text{panjang bahu}$$

$$F - J = \text{panjang punggung}$$

$$J' - K = 11 \text{ cm}$$

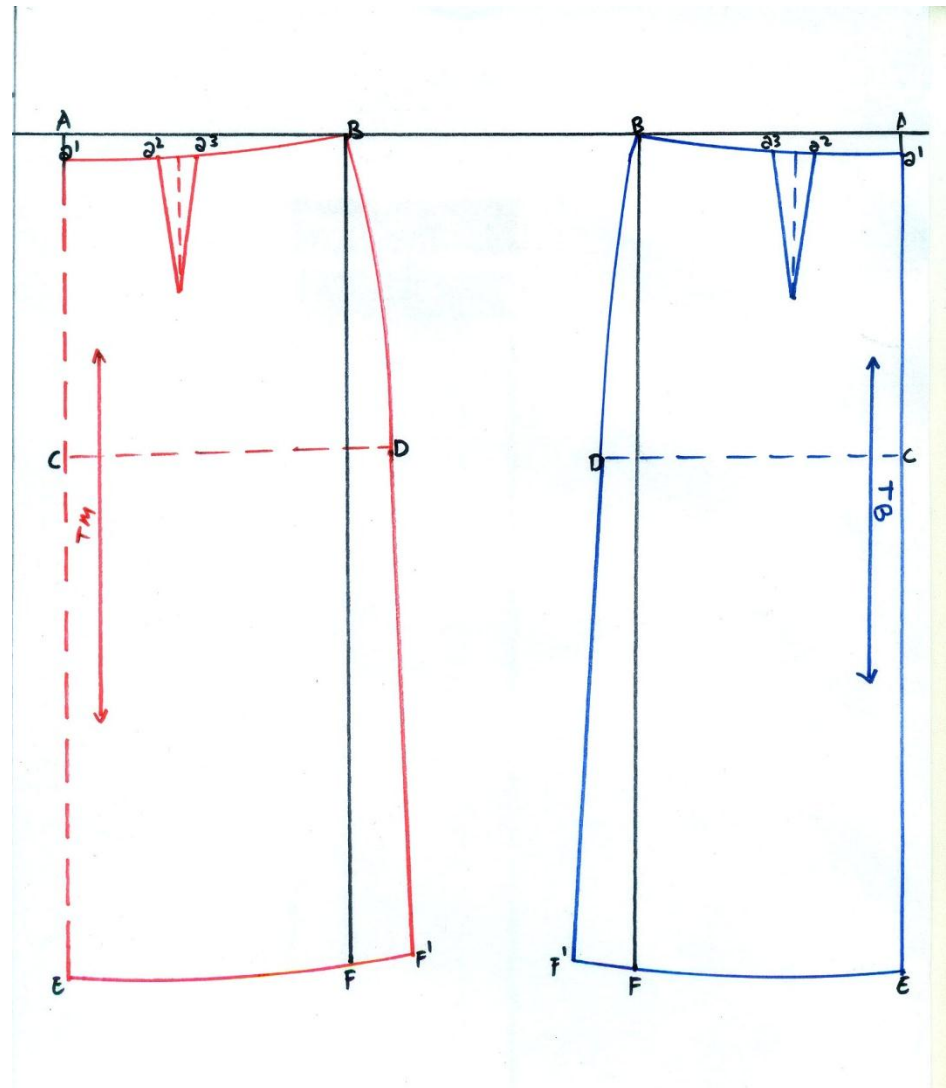
$$K - k' = \frac{1}{2} i - c'$$

$$F - M = \frac{1}{10} \text{ lingkar pinggang}$$

$$M - N = 3 \text{ cm}$$

$$FN + NO = \frac{1}{4} \text{ lingkar pinggang} - 1$$

Pola Dasar Rok



Gambar 13. Pola Dasar Rok

Keterangan pola dasar rok

Pola Dasar Bagian Depan :

$$A - B = \frac{1}{4} \text{ lingkaran pinggang} + 3 + 1$$

$$A - a1 = 2 \text{ cm}$$

$$A - a2 = \frac{1}{10} \text{ lingkaran pinggang}$$

$$a2 - a3 = 3 \text{ cm}$$

$$A1 - c = \text{tinggi panggul}$$

$$C - D = \frac{1}{4} \text{ lingkaran panggul} + 1$$

$$A - E = \text{panjang rok}$$

$$E - F = C - D$$

$$F - f1 = 5 \text{ cm}$$

Pola dasar bagian belakang

$$A - B = \frac{1}{4} \text{ lingkaran pinggang} + 3 - 1$$

$$A - a1 = 1 \frac{1}{2} \text{ cm}$$

$$A - a2 = \frac{1}{10} \text{ lingkaran pinggang}$$

$$a2 - a3 = 3 \text{ cm}$$

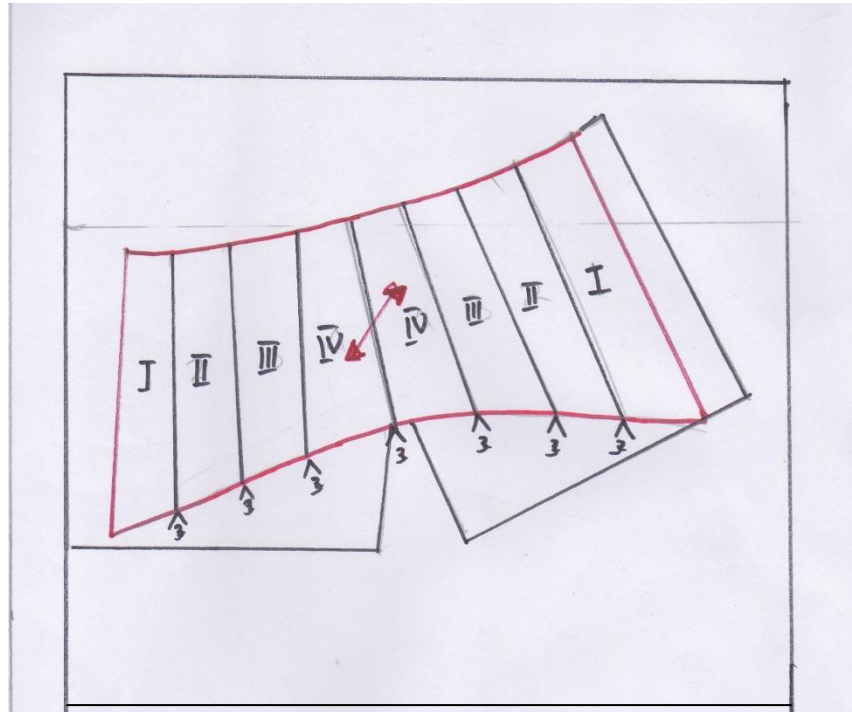
$$A1 - c = \text{tinggi panggul}$$

$$C - D = \frac{1}{4} \text{ lingkaran panggul} - 1$$

$$A - E = \text{panjang rok}$$

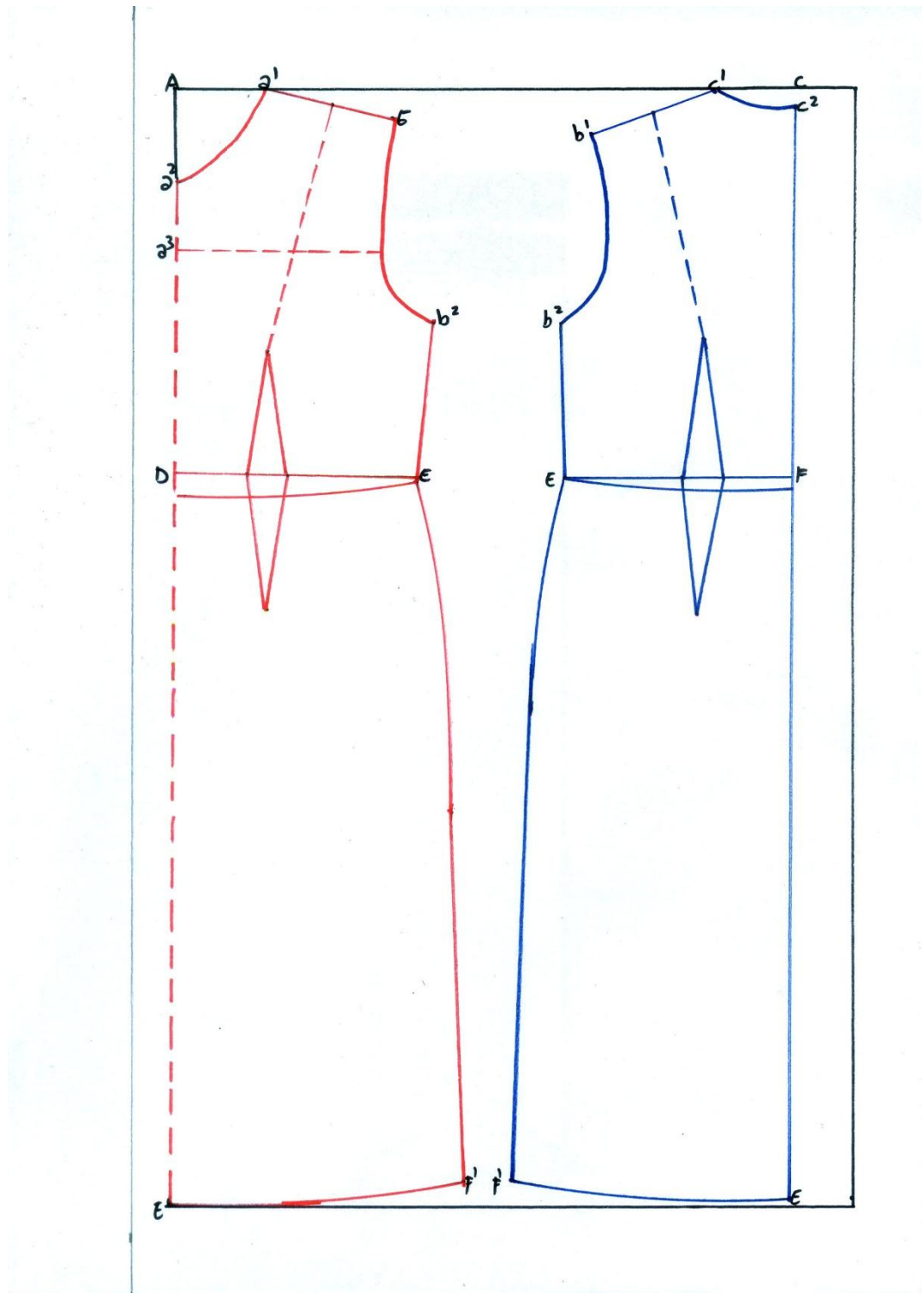
$$E - F = C - D$$

$$F - f1 = 5 \text{ cm}$$

POLA PEPLUM

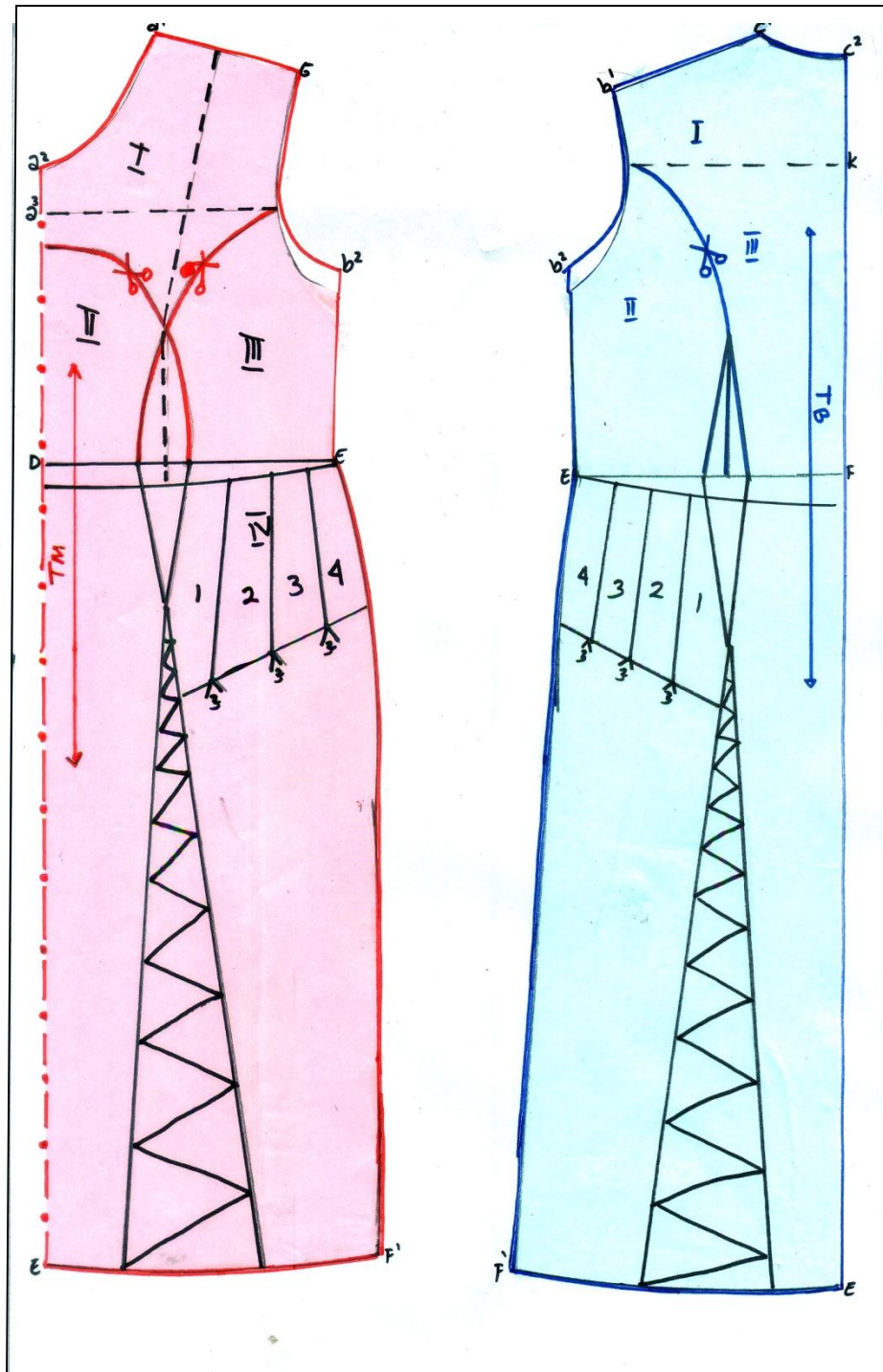
Gambar 14.Pola peplum

POLA GAUN



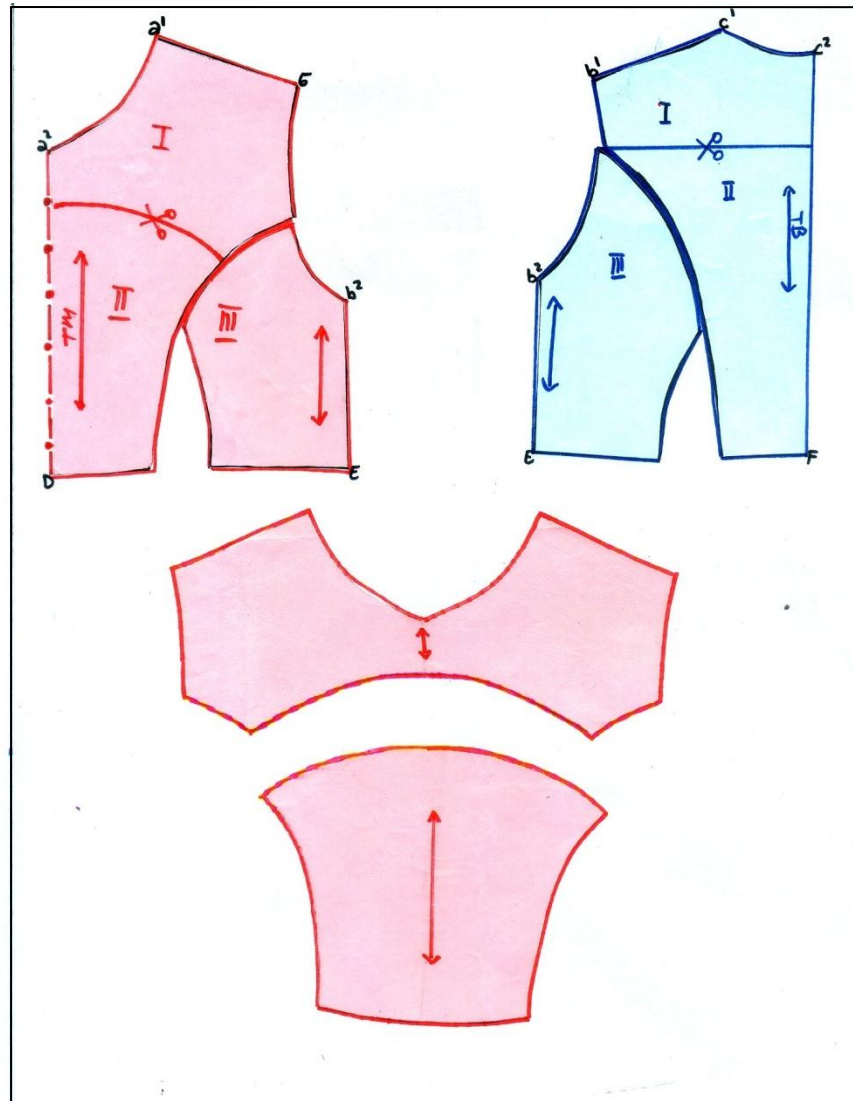
Gambar 15. Pola Gaun

MENGUBAH POLA SESUAI DESAIN



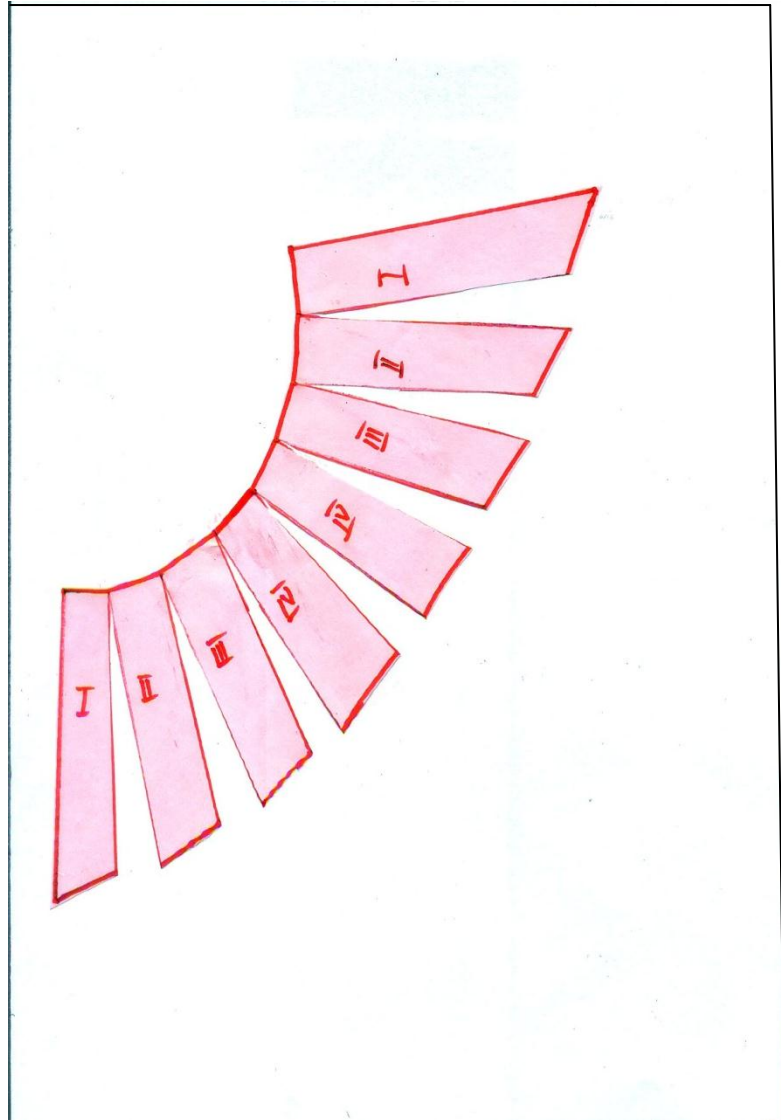
Gambar 16. Mengubah Pola Sesuai Desain

POLA GAUN BAGIAN ATAS

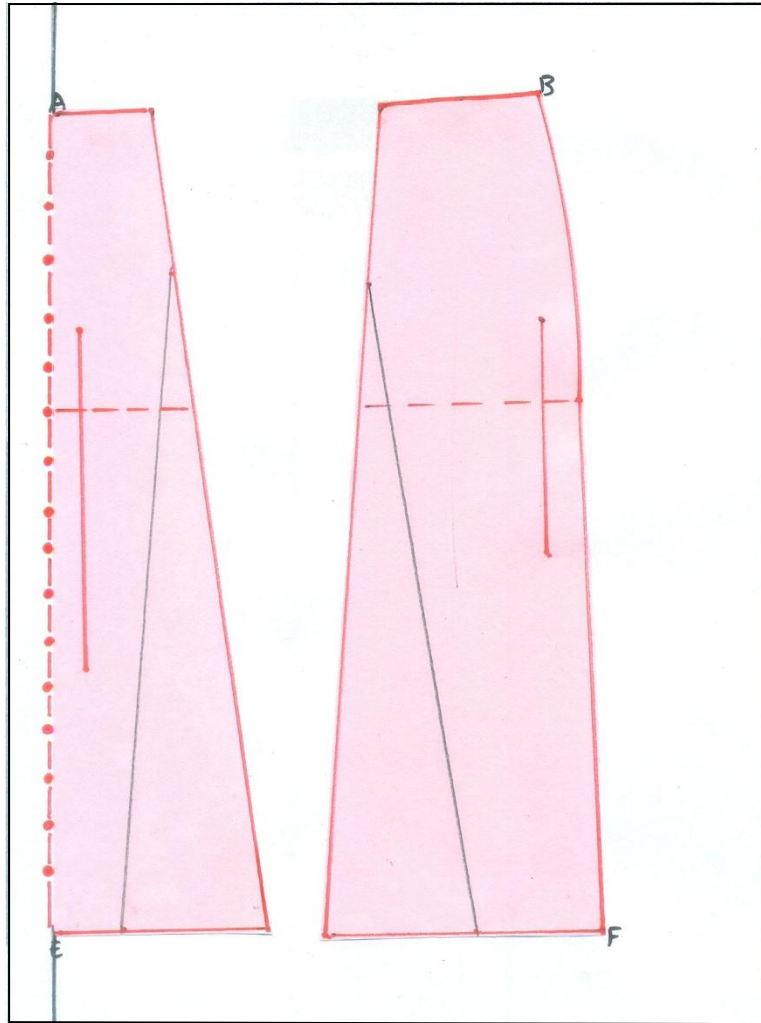


Gambar 17. Pola gaun bagian atas

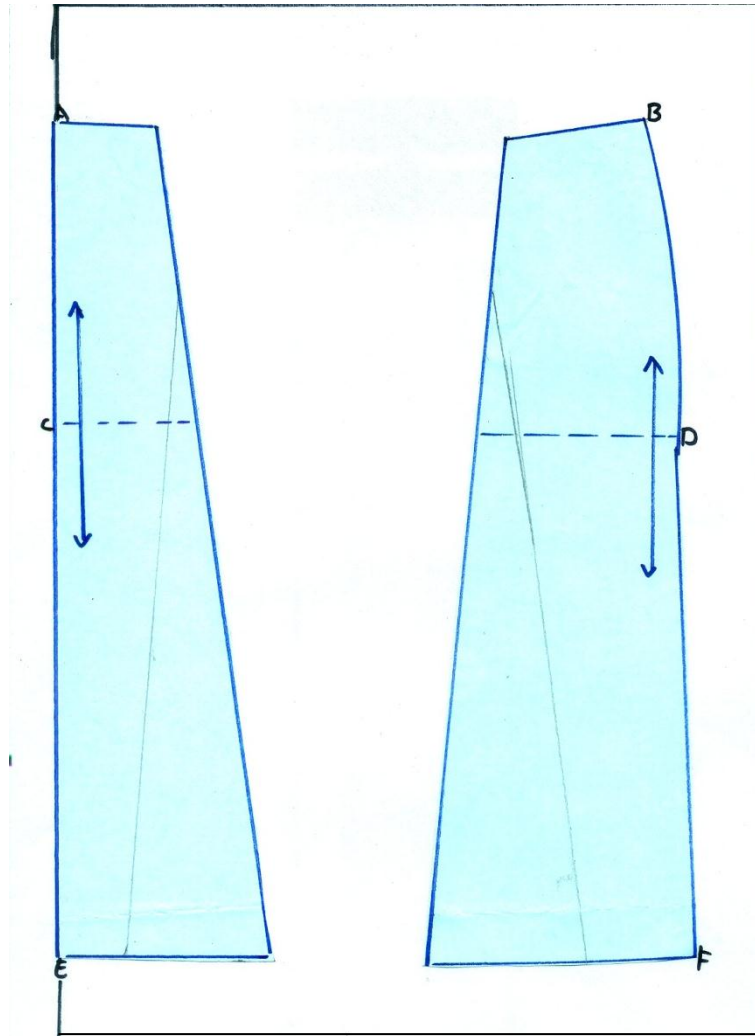
PENGEMBANGAN POLA PEPLUM



Gambar 18. Pengembangan pola peplum

POLA ROK BAGIAN DEPAN

Gambar 19. Pola rok depan

POLA ROK BAGIAN BELAKANG

Gambar 20. Pola rok belakang

4) Perancangan bahan

Perancangan bahan merupakan langkah yang dilakukan untuk mengetahui dan memperkirakan berapa banyak bahan yang diperlukan dalam pembuatan busana. Hal – hal yang harus diperhatikan dalam merancang bahan adalah sebagai berikut :

- (a) Arah serat kain harus benar – benar diperhatikan, karena ini dapat mempengaruhi kilau kain yang berbeda.
- (b) Dalam peletakan pola diatas kain harus diatur sedemikian rupa agar tidak boros. Dimulai dengan meletakan pola yang paling besar kemudian sedang dan pada pola kecil.
- (c) Untuk bahan yang bermotif, sebaiknya diperhatikan arah bagian atas, bawah motif serta sambungan motif.

Bahan – bahan yang digunakan dalam pembuatan busana pesta malam ini yaitu :

(a) Bahan satin bridal

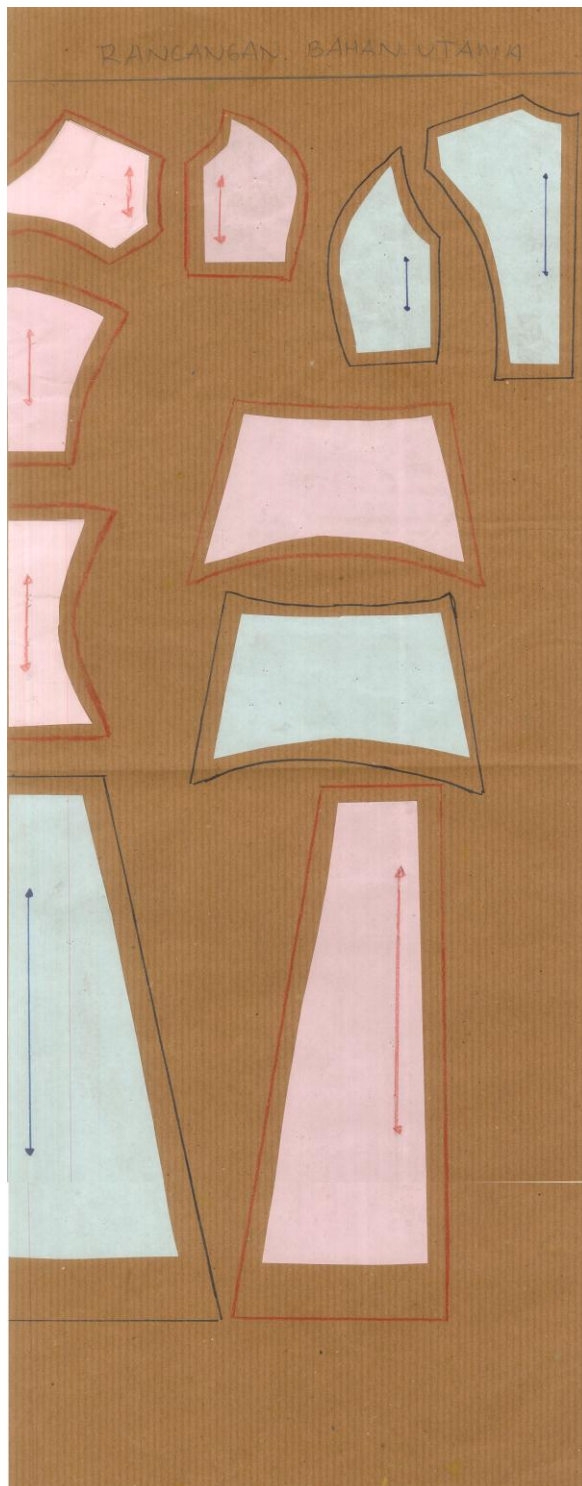
Bahan satin bridal ini digunakan sebagai bahan utama. Bahan ini dipilih karena mempunyai tekstur yang kaku juga mengkilap dan halus. Sedangkan warna yang dipilih yaitu warna pink dan biru karena disesuaikan dengan kesempatan pakainya yaitu pesta malam hari.

(b) Bahan *jumputan*

Bahan *jumputan* ini digunakan pada bagian potongan garis princess dan bagian rok piasnya. Bahan ini dipilih karena mempunyai tekstur

kasar dan mempunyai perpaduan warna yang cerah sesuai dengan trend *biopop* dan sub tema *toon-lab*.

Rancangan Bahan Utama



Gambar 21. Rancangan Bahan Utama

5) Kalkulasi harga

Perancangan harga merupakan langkah yang dilakukan untuk memperkirakan seberapa besar biaya yang akan dikeluarkan dalam pembuatan busana setelah diketahui panjang bahan yang diperlukan melalui rancangan bahan. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam membuat rancangan harga yaitu :

Mencantumkan nama bahan, banyaknya bahan yang dibutuhkan, harga satuan, jumlah total dan harga total dari bahan-bahan yang dibutuhkan. Nama barang disesuaikan dengan jenis bahan apa yang digunakan, misalnya bahan pokok, bahan pembantu atau bahan tambahan. Dalam menentukan jumlah harga, disesuaikan dengan banyaknya barang yang digunakan atau diperlukan. Semua barang harus tercatat, agar perhitungan biaya dapat lebih tepat.

Tabel.1 Kalkulasi Harga

No.	Nama Bahan	Spesifikasi	Keperluan	@satuan	Jumlah
A.	Bahan Utama				
1.	Kain jumputan	L = 150 cm	2 m	Rp. 150.000	Rp. 150.000
2.	Kain satin bridal	L = 150 cm Warna: pink dan biru	3 m	Rp. 30.000	Rp. 90.000
	JUMLAH				Rp. 240.000
B.	Bahan Vuring				
1.	Kain ero	L = 115 cm Warna: pink dan biru	3 m	Rp. 20.000	Rp. 60.000
	JUMLAH				Rp. 60.000
C.	Bahan Tambahan				
1.	Benang	Extra Warna: pink dan biru	4 buah	Rp. 1.800	Rp. 7.200
2.	Ritsleting jepang	YKK Warna pink	1 buah	Rp. 3.600	Rp. 3.600
3.	Bisban	Bisban biasa Warna pink dan biru	7 bungkus	Rp 1.000	Rp 7.000
4.	Visellin	L = 115 cm	1 m	Rp 4.000	Rp 4.000
5.	Kain keras	M33 L = 115 cm	3,5 m	Rp 15.000	Rp 52.500
6.	Ballen tusuk		3 m	Rp 2.500	Rp 7.500
	JUMLAH				Rp 81.100
D.	Bahan Hiasan				
1.	Dacron		½ ons	Rp. 4.800	Rp. 4.800
				Jumlah	Rp. 385.900

Sesuai dengan jumlah total biaya dan kebutuhan bahan yaitu sebesar Rp 385.900,00. Produk busana pesta malam ini akan dijual dengan harga Rp 1.0850.900,00 dengan biaya tenaga kerja Rp 700.000,00 serta jasa menghias Rp 200.000,00. Dengan keistimewaan desain yang eksklusif dan unik. Serta pembuatan detail hiasan busana disertai dengan teknologi jahit 80% menggunakan tangan.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan merupakan bentuk tindak lanjut dalam pembuatan busana. Beberapa hal yang harus dilakukan dalam proses pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide mushroom yaitu :

1) Peletakan Pola Bahan

Peletakan pola pada bahan merupakan langkah awal sebelum pemotongan. Dalam peletakan pola busana pada kain, sebaiknya kain dilipat menjadi dua bagian dengan bagian baik berada di luar. Hal ini dilakukan untuk mempermudah proses penandaan jahitan atau merader, kecuali jika pola terlalu besar dan cara pemotongan kain harus dilebarkan. Hal ini dilakukan untuk mempermudah proses penandaan kampuh , serta agar bahan tetap bersih. Setelah pembuatan pola , mengubah pola sesuai desain serta membuat rancangan bahan maka langkah selanjutnya yaitu meletakan pola pada bahan dengan cara sebagai berikut :

- (a) Bahan utama, bahan furing, M33, fisellin, dilipat menurut lebarnya dengan bagian baik tetap didalam agar tetap bersih dan memudahkan untuk pemberian tanda pola.
- (b) Meletakkan bahan yang telah dilipat diatas meja datar dan lebar, atur agar kain tersebut berada dalam keadaan rapi.
- (c) Meletakkan pola sesuai dengan rancangan bahan.
- (d) Semua tanda jahitan ada pada tiap-tiap sisi, seperti tengah muka dan tengah belakang.
- (e) Jika bahan bercorak, corak bahan harus sama antara bagian kiri dan bahan kanan, serta berjalan terus pada sisi, demikian pula corak yang searah harus diperhatikan.
- (f) Lebar kampuh untuk semua bagian adalah 3 cm (untuk kampuh buka)
- (g) Lapisan seperti depun ataupun serip diperkirakan letaknya setelah pola besar diletakkan.

2) Pemotongan bahan dan pemberian tanda jahitan

Setelah pola disemat pada bahan, Langkah selanjutnya adalah pemberian kampuh, tanda jahitan serta keliman. Pemberian tanda kampuh biasanya 2 cm– 3 cm, sedangkan pada belahan ritsleting sebesar 4 cm – 5 cm. Pemotongan dilakukan setelah semua bagian pola diberi tanda kampuh. Kemudian setelah bahan dipotong diberi tanda jahitan yaitu dengan cara merader tepat pada garis luar pola.

Setelah selesai memberi tanda kampuh langkahn selanjutnya adalah memotong bahan. Memotong bahan harus dilakukan dengan sangat hati – hati dan penuh ketelitian agar tidak terjadi kesalahan. Pada saat memotong, sebaiknya menurut pada arah panjangnya setelah itu memotong dengan arah lebarnya. Pada saat memotong sebaiknya tidak mengangkat dan memutar kain karena akan mengubah letak pola pada bahan. Setelah bahan dipotong selanjunya memberi tanda jahitan pada bahan atau merader. Pada busana ini pemberian tanda jahitan menggunakan rader serta karbon jahit.

3) Penjelujuran dan penyambungan

Setelah pemberian tanda jahitan bahan tersebut, terlebih dahulu di jelujur dengan tangan, hal ini untuk menghindari terjadinya kesalahan saat penjahitan. Selain itu penjelujuran juga diperlukan untuk mnegetahui jatuhnya bahan pada tubuh model apakah sudah pas atau belom karena busana tersebut nantinya akan dipasankan pada model. Apabila mungkin terjadi kesalahan atau ketidaktepatan pada ukuran, maka masih bisa untuk bisa diperbaiki.

Adapun langkah – langkah penjelujuran busana pesta malam ini adalah sebagai berikut :

- (a) Menjelujur potongan garis princes kanan kiri badan bagian depan dan belakang.
- (b) Menjelujur potongan lengkungan bagian tengah muka

- (c) Menyambung dan menjelujur bahu kanan kiri bagian depan dan belakang, kampuhnya dibuka dan dirompok, kemudian disetrika.
- (d) Menjelujur sisi badan sebelah kiri bagian depan dan belakang dan kampuh dibuka dengan penyelesaian rompok kemudian disetrika agar rapi.
- (e) Menjelujur kain lokal dengan kain kain utama pada rok bagian depan dan belakang.
- (f) Menjelujur peplum
- (g) Menyambung peplum dengan rok
- (h) Menyambung badan bagian depan dan belakang dengan rok bagian depan dan belakang, kampuh dibuka dengan penyelesaian rompok kemudian disetrika.
- (i) Menjelujur gaun sebelah kanan bagian depan dan belakang sampai batas pemasangan ritsluting.
- (j) Menjelujur ritsluting disebelah sisi kanan sampai dengan ukuran 60 cm. Selanjutnya kampuh dipotong menyudut agar kampuh bisa dipisahkan
- (k) Menjelujur furing sama seperti bahan utama.
- (l) Penyelesaian bagian bawah gaun dengan disum halus kemudian setrika.

4) Evaluasi proses 1

Evaluasi proses I merupakan pengepasan busana pada tubuh model yang sudah dalam bentuk busana tetapi masih berupa penjelujuran. Pengepasan I bertujuan untuk mengetahui sesuai dengan ukuran tubuh

model dan kenyamanan pada busana tersebut, selain itu juga untuk mengetahui kekurangan pada busana saat dipakai oleh model. Aspek yang diamati dalam evaluasi I ini antara lain: Jatuhnya busana pada tubuh model, kesesuaian pada desain yang dibuat, letak kupnat, hasil keseluruhan dari busana tersebut.

Adapun evaluasi pada pengepasan I yang yang dilaksanakan tanggal 14 Maret 2016 adalah sebagai berikut :

Tabel 2. Evaluasi I

Aspek yang Dievaluasi	Hasil Evaluasi	Cara mengatasi
Gaun	Panjang gaun terlalu panjang	dipendekan lagi kurang lebih 5cm sesuai ukuran yang sudah diukur diawal.
Peplum	Bentuk peplum kurang pendek dan kurang rapi	Dipendekan lagi panjangnya kurang lebih 10 cm supaya terlihat bentuknya terlihat bagus.

5) Penjahitan

Setelah pengepasan I dilakukan dan mengetahui kekurangan pada busana serta melakukan perbaikan, maka langkah selanjutnya adalah penjahitan. Penjahitan dilakukan untuk menyambung setiap bagian membentuk gaun. Penjahitan yang dilakukan menggunakan mesin jahit dan juga manual. Pada busana ini proses penjahitan terdiri dari 2 bagian antara lain : Penjahitan gaun, dan penjahitan peplum.

Langkah – langkah penjahitan setiap busana dan penyelesaiannya.

Langkah – langkah menjahit busana pesta malam ini adalah sebagai berikut :

- (a) Menjahit Gaun
- (b) Menjahit lengkungan bagian tengah muka
- (c) Menyambung dan menjahit potongan garis princess depan dengan lengkungan depan
- (d) Menjahit bahun depan dan belakang dengan kampuh dibuka
- (e) Menjahit sisi badan sebelah kiri bagian depan dan belakang dan kampuh dibuka dengan penyelesaian rompok kemudian disetrika agar rapi.
- (f) Menjahit peplum di sisi depan dengan sisi rok sebelah kiri bagian depan dan belakang,
- (g) Menyambung badan bagian depan dan belakang dengan rok bagian depan dan belakang.
- (h) Menjahit risluting disebelah sisi kiri sampai dengan ukuran 60 cm . selanjutnya kampuh dipotong menyudut agar kampuh bisa dipisahkan.
- (i) Menjahit furing sama seperti bahan utama.
- (j) Penyelesaian bagian bawah gaun disum halus kemudian setrika.

Memasang *interfacing*

Memasang *interfacing* pada bahan utama pada bagian bentuk variasi tengah muka gaun.

Menjahit peplum

- (a) Menjahit peplum bahan utama bersamaan dengan bahan furing
- (b) Menjahit dan menyambung peplum bahan utama bersamaan dengan bahan furing di bagian rok.

6) Menghias Busana

Setelah penjahitan selesai dilakukan, selanjutnya memberi hiasan pada gaunnya. Disini penyusun memberi hiasan *pompom* menyerupai *mushroom shimeji* yang diletakan pada bagian garis leher.

7) Proses Evaluasi II

Kegiatan evaluasi dilakukan setelah proses perencanaan dan pelaksanaan dalam pembuatan busana pesta. Evaluasi akhir yang didapat adalah busana pesta malam dengan sumber ide mushroom telah sesuai tema besar pertunjukan yaitu *Authenture*. Desain yang dibuat telah menyiratkan sumber ide *mushroom* pada bentuk busana maupun kain yang digunakan.

Tabel 3. Evaluasi 2

Aspek yang Dievaluasi	Hasil Evaluasi	Cara Mengatasi
<i>gaun</i>	Diberi hiasan pada garis leher	Menambahkan hiasan <i>pompom</i> pada garis leher sampai belakang.

8) Evaluasi hasil

Tahapan – tahapan dalam proses pembuatan busana ini telah dapat diselesaikan walaupun demikian masih banyak kekurangan dan kesulitan dalam membuat busana ini.

Evaluasi yang dapat disimpulkan dalam proses pembuatan busana ini adalah sebagai berikut :

- (a) Desain busana sudah sesuai dengan sumber ide yang diambil yaitu *mushroom*.
- (b) Busana yang diciptakan sudah sesuai dengan tema pergelaran busana yaitu *Authenture*
- (c) Hiasan *pompom* sebelumnya kurang banyak
- (d) Penyelesaian bawah sebelumnya tidak rapi setelah evaluasi penyelesaian bawah menjadi rapi.

3. Penyelenggaraan pergelaran busana

Pergelaran busana *Authenture* merupakan kegiatan yang diselenggarakan untuk memamerkan atau memperkenalkan kembali urban – urban dari berbagai wilayah yang terbesar di Indonesia yang ditampilkan menjadi busana pesta malam. Busana pesta malam ini diperagakan oleh para model. Pelaksanaan pergelaran busana *Authenture* melalui tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Tujuan dari pergelaran busana dengan tema *Authenture* antara lain:

- a) Mewujudkan suatu karya tugas akhir dan proyek akhir bagi mahasiswa teknik busana dan pendidikan teknik busana angkatan 2013.

- b) Mengembangkan keterampilan, wawasan, dan meningkatkan kreativitas mahasiswa Program Studi.
- c) Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana dalam menciptakan suatu karya busana.
- d) Mensosialisasikan karya busana kepada pengamat *fashion* dan masyarakat umum.
- e) Mensosialisasikan jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana, Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

a. Persiapan

Persiapan yang dilakukan untuk Pergelaran Busana 2016 dengan tema *Authenture* antara lain :

1) Pembentukan Panitia Pergelaran Busana

Pembentukan panitia bertujuan agar pergelaran busana *Authenture* bertujuan agar dapat terlaksana dengan baik dan lancar. Susunan kepanitiaan berasal dari mahasiswa semester VI jurusan Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana. Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang menenpuh proyek akhir pada tahun 2016 yang terdiri dari mahasiswa S1 Reguler angkatan 2013, S1 Non Reguler angkatan 2013, D3 Non Reguler angkatan 2013 dan mahasiswa S1 angkatan 2010, 2011, 2012, semuanya berjumlah 103 orang.

Panitia pergelaran busana terdiri dari ketua panitia, wakil ketua, sekretaris, humas, bendahara, acara, sponsorship, publikasi,

perlengkapan, dokumentasi, *booklet*, keamanan, juri, dekorasi . Adapun Tugas – tugas divisi kepanitiaan dalam pergelaran busana 2016 secara terlampir adalah sebagai berikut:

(a) Ketua umum

1. Penanggung jawab umum jalanya kepanitiaan
2. Mengatur dan mengarahkan jalanya kepanitaan
3. Mengkoordinir seluruh panitia inti dan divisi, serta bijaksana dalam mengambil keputusan-keputusan demi tercapainya tujuan dengan mengutamakan kebersamaan / kerjasama.

(b) Sekretaris

1. Pembuatan proposal yang telah disepakati bersama baik sponsor maupun DIPA.
2. Bertanggung jawab kepada ketua umum atas keluar/masuknya surat.
3. Pembuatan surat-menyurat serta penyusunan laporan umum (LPJ) setelah peragan dilaksanakan.

(c) Bendahara I

1. Pengaturan keuangan secara seimbang dan seefisien mungkin.
2. Pembuatan laporan keuangan kepanitaan secara menyeluruh.
3. Mengelola keuangan kepanitaan secara umum dan menyeluruh.

(d) Bendahara II

1. Menentukan kebijakan keuangan organisasi secara internal dan

eksternal.

2. Menyusun laporan keuangan per kegiatanmeng koordinir dan mengkomunikasikan setiap kegiatan yang dilaksanakan.

(e) Sie Sponsorship

1. Mencari list sponsor
2. Bertanggung jawab terhadap semua perusahaan yang telah bekerjasama dengan acara pergelaran.
3. Menjalin kerjasama dengan sponsor.
4. Memahami dan bertanggung jawab dengan kontrak kerja bersema sponsor.

(f) Sie perlengkapan

1. Mensurvei tempat pelaksanaan kegiatan dengan terperinci mengenai tempat acara berlangsung.
2. Pengadaan fasilitas-fasilitas untuk kelancara kegiatan
3. Menjadi fasilitator untuk pinjaman alat dengan jurusan

(g) Sie Publikasi

- 1.Bertanggung jawab mempromosikan acara kepada masyarakat.
- 2.Bertanggung jawab akan penyebaran pamflet dan brosur.
3. Bertanggung jawab atas pembuatan pamflet, tiket, brosur dan spanduk.

(h) Sie Humas

1. Bertanggung jawab terhadap penyebaran undangan
2. Menjadi fasilitator untuk sambutan gubernur, rektor, dekan dan

ketua jurusan

(i) Sie Dokumentasi

1. Bertanggung jawab atas dokumentasi kegiatan
2. Mencari sponsor untuk dokumentasi kegiatan

(j) Sie Booklet

1. Bertanggung jawab atas pembagian booklet
2. Mensurvei tempat pembuatan booklet
3. Mendesain sampul, bentuk dan isi booklet

(k) Sie Keamanan

1. Mengamankan jalannya acara
2. Mengkoordinasi kebersihan pada setiap acara

(l) Sie Juri

1. Merekrut juri untuk penilaian gantung dan grand juri
2. Membuat kriteria penilaian gantung dan grand juri
3. Mengajukan permohonan piala

(m) Sie Dekorasi

1. menjadi koordinator dan bertanggung jawab pada saat mendekorasi sebelum hari H
2. mensurvei tempat pembuatan dekorasi
3. mendesain *layout* panggung secara keseluruhan

(n) Sie Acara

1. Membuat susunan acara secara detail.
2. Mengatur acara pengambilan ukuran, *fiting 1*, *fiting 2*, grand

juri, gladi resik dan hari H.

3. Mempresentasikan rencana kerja.
4. Bertanggung jawab terhadap jalannya acara secara keseluruhan.
5. Mencari MC dan hiburan.

(o) Sie Konsumsi

1. Mensurvei tempat pemesanan makanan.
2. Memesan makanan dan *snack* dengan penawaran menu.
3. Mengatur snack pada saat pengambilan ukuran, *fiting1*, *fiting2*, *grand juri*, gladi resik dan hari H.

(p) Sie Model

1. Membuat perjanjian kerjasama dengan agency model.
2. Membuat jadwalk acara dengan model.

(q) Sie Make Up

1. Mencari sponsor make up.
2. Menfasilitasi kebutuhan perias.
3. Membuat jadwal make up.

(r) Sie Backstage and floor

1. Koordinasi dengan sie acara dalam mengatur serangkaian acara mulai dari perencanaan grand juri sampai hari H.
2. Mengkondisikan tempat duduk dan penonton dan tempat fotografer penertiban fotografer liar.
3. Mengkondisikan keamanan model dan desainer di *backstage*.

4. Koordinasi dengan sie model untuk tempelan urutan per sie di *backstage*.

Pergelaran busana merupakan kegiatan yang diselenggarakan untuk memamerkan atau memperkenalkan suatu kreasi terbaru dari perancang yang diperagakan oleh seorang peragawan dan peragawati atau model profesional. Pelaksanaan gelar busana melalui tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan, evaluasi.

Pergelaran busana ini merupakan suatu rangkaian yang diselenggarakan untuk mempertunjukkan atau memamerkan hasil kreasi baru yaitu busana pesta malam yang dibuat oleh desainer, diharapkan dapat diterima oleh masyarakat dengan tujuan mempromosikan busana yang dikenakan oleh peragawati. Pergelaran busana ini diikuti oleh mahasisiwi Pendidikan Teknik Busana (S1) dan Teknik Busana (D3) baik regular maupun non regular. Ada beberapa tahapan dalam pelaksanaan pertunjukan busana 2016 ini, di antaranya :

1) Pembentukan Panitia

Pembentukan panitia merupakan salah satu persiapan dalam menyelenggarakan pertunjukan busana dengan tujuan supaya semua kegiatan dapat berjalan lancar dan sukses dalam pelaksanaannya sesuai dengan yang diharapkan yaitu pertunjukan busana *Authenture* yang diikuti oleh 103 mahasisiwi angkatan 2013 dan beberapa mahasisiwi S1 angkatan 2010. Tanggung jawab dalam penyelenggaraan pertunjukan

busana dapat ditanggung bersama dalam sebuah kepanitiaan sehingga akan terbentuk suatu kerjasama sesuai dengan tujuan pertunjukan.

Dalam penyelenggaraan pertunjukan busana dapat ditanggung bersama dalam sebuah kepanitiaan sehingga akan terbentuk suatu kerjasama sesuai dengan tujuan pertunjukan. Adapun tugas – tugas setiap divisi dan susunan kepanitiaan dalam pertunjukan busana secara terlampir.

(a)Menentukan Tema

Dalam penyelenggaraan pertunjukan busana pasti mempunyai tema. Tema harus sesuai dengan sumber ide yang akan ditampilkan pada pertunjukan.

Tema yang diambil dalam pertunjukan busana 2016 adalah *Authenture* . *Authenture* merupakan singkatan dari “*Authenticity for human nature* ” . Tema ini mengandung makna sebuah istilah tertulis dalam filosofi sebuah istilah tertulis dalam filosofi seni dan psikologi. *Authenticity* menggambarkan tingkatan kekuatan pribadi, spirit, dan karakter seseorang dalam menghadapi pengaruh tekanan lingkungan eksternal. Dan Human nature telah diartikan sebagai sifat ideal dalam diri manusia. Zaman sekarang ini manusia cenderung sibuk dengan dirinya sendiri, sibuk dengan dunia maya yang kita kenal dengan nama sosial media dan interaksi hubungan sesama manusia manusia pun berkurang. Oleh karena itu seiring berjalannya waktu keaslian dari sifat manusia sendiri memudar karena adanya teknologi modern saat ini

yang berkembang sangat pesat. *Human nature* pun berarti sebagai sifat dasar atau bagian penting dari diri manusia yang diyakini telah menetap dalam waktu yang cukup lama dan melalui beragam bentuk budaya. Penciptaan busana pesta malam dan dapat ditampilkan dalam sebuah pertunjukan busana 2016.

(b) Menentukan sumber dana

Setiap pertunjukan busana mempunyai daftar barang yang harus dibeli untuk memudahkan jalannya pertunjukan dibuat perencanaan anggaran. Perencanaan anggaran dibuat agar dapat meminimaliskan biaya yang harus dikeluarkan serta menanggulangi kerugian.

Penyelenggaraan pertunjukan busana 2016 dengan tema *Authenture* ini tidak dapat berjalan apabila tidak didukung dana financial yang mencukupi. Untuk itu setiap mahasiswa yang mengikuti pertunjukan diwajibkan membayar uang iuran pokok sebesar Rp 961.000,00, serta penjualan 741 tiket, masing-masing seharga Rp 35.000,00 untuk tiket reguler dan Rp 40.000,00 untuk tiket VIP. Jumlah nominal itu ditentukan melalui perhitungan perkiraan anggaran diputuskan serta disetujui saat rapat. Selain dari yang tersebut diatas juga dari sponsor, dan beberapa sumber lain yang akan dirinci pada lembar lampiran. Adapun sponsor dalam pertunjukan busana 2016 ini secara terlampir. Berikut ini adalah anggaran dana dalam pertunjukan busana *Authenture* :

(c) Pemasukan

Adapun rincian pemasukan pergelaran busana *Authenture* 2016 adalah sebagai berikut :

Tabel 4. Rincian anggaran pengeluaran pergelaran busana *Authenture* 2016

No.	Dana Masuk	Banyak	Biaya @	Jumlah
1	sisa MP			Rp 25.379.700
2	sisa KI			Rp 5.321.000
3	pemasukan sponsor, dll			Rp 7.225.000
4	iuran mahasiswi			Rp 100.428.000
5	sisa konsumsi			Rp 336.000
6	sisa booklet			Rp 26.400
7	Penjualan tiket reguler	594 tiket	Rp 35.000	Rp 20.790.000
8	Penjualan tiket VIP	148 tiket	Rp 40.000	Rp 5.920.000
9	Penjualan tiket fotografer	4 tiket	Rp 15.000	Rp 60.000
10	Denda ketidakhadiran dan keterlambatan:			
	a. Rapat 04-03-2016			Rp 322.500
	b. Rapat 18-03-2016			Rp 100.000
	c. Rapat 24-03-2016			Rp 475.000
	d. Foto booklet 27-03-2016			Rp 220.000
	e. Rapat 01-04-2016			Rp 175.000
	f. Penilaian gantung 09-04-2016			Rp 200.000
	g. Grand juri 10-04-2016			Rp 1.500.000
	h. Rapat fiksasi 15-04-2016			Rp 294.500
	i. Loading barang 18-04-2016			Rp 75.000
	j. Hari H 19-04-2016			Rp 300.000
11	Penjualan sisa bulu mata	28 pasang	Rp 2.000	Rp 56.000
12	Dana alokasi MC dan tari			Rp 1.300.000
				Rp 170.504.100

PEMASUKAN SPONSOR, DESAINER BINTANG TAMU
DAN IKLAN BOOKLET

NO.	TANGGAL	KETERANGAN	JUMLAH
1	30/03/2016	DP disainer	Rp 3.500.000
2	30/03/2016	sponsor sanggar busana	Rp 2.000.000
3	30/03/2016	sponsor you n me hairdo beauty	Rp 200.000
4	01/04/2016	iklan booklet arsa modiste	Rp 150.000
5	01/04/2016	iklan umi khoiriyah	Rp 150.000
6	01/04/2016	sponsor arsa modiste	Rp 150.000
7	07/04/2016	sponsor dwi warna	Rp 100.000
8	18/04/2016	pelunasan disainer	Rp 500.000
9	20/04/2016	iklan booklet dwi warna	Rp 75.000
10	20/04/2016	iklan booklet rn beautifull slingbag	Rp 75.000
11	20/04/2016	iklan booklet lizzy	Rp 75.000
12	22/04/2016	sponsor kedai move on	Rp 100.000
13	22/04/2016	Stand	Rp 150.000
			Rp 7.225.000

(d) Menentukan dewan juri

Dalam menentukan dewan juri pergelaran busana *Authenture* dapat ditentukan kepada pihak – pihak yang sudah berpengalaman dibidang *fashion*. Pergelaran busana ini menentukan dewan juri dari dalam kampus maupun luar kampus. Dewan juri dalam kampus meliputi para dosen – dosen yang dipilih sesuai dengan keahliannya, yaitu :

Teknik Menjahit : Emy Yuli Suprihatin, M.Si

Dra. Emy Budiastuti, M.Pd

Hiasan : Dra. Enny Zuhni Khayati, M.kes

Design : Sri Widarwati, M.Pd

Afif Ghurub Bestari, S.Pd

Triyanto, M.A

Sedangkan dewan juri dari pihak luar kampus meliputi para designer Yogyakarta dan para pihak yang berpengalaman dibidang fashion, berikut ini dewan juri dari luar kampus sebagai berikut:

- a. Dra. Djandjang Purwo S, M. Hum
- b. Drs. Dandy T Hidayat
- c. Ir. Ramadhani A Kadir
- d. Mudrika Paradise, S.T
- e. Agung Purwandono, S.Sos

(e)Menentukan Waktu dan tempat penyelenggaraan

Dalam menentukan waktu pergelaran sebaiknya ditentukan pada hari libur dimana peluang seseorang untuk menghadiri acara tersebut terbuka lebar. Sedangkan dalam memilih tempat pergelaran sebaiknya ditentukan sebuah tempat yang strategis dan kapasitas ruangnya disesuaikan dengan tamu yang akan hadir.

Pergelaran busana ini diselenggarakan dalam rangka ujian mata kuliah Proyek Akhir jenjang S1 dan Tugas Akhir untuk jenjang D3. Pergelaran Busana *Authenture* 2016 ini diselenggarakan pada:

Gladi resik dilaksanakan pada:

Hari / tanggal : Selasa , 19 April 2016

Pukul : 08.30 – 10.00 WIB

Tempat : Auditorium UNY

Pelaksanaan pertunjukan busana *Authenture* 2016 pada :

Hari / tanggal : Selasa ,19 April 2016

Pukul : 18.30 WIB – selesai

Tempat : Auditorium UNY

(f) Konsep Pertunjukan

Style

Tempat pertunjukan busana ini dilakukan didalam ruangan (*indoor*) karena Konsep *indoor* yaitu suatu pagelaran atau sebuah acara yang kegiatannya dilakukan didalam ruangan. Penerapan konsep *indoor* dilakukan bila kegiatan yang diadakan memang penontonnya dibatasi dengan tiket maupun dengan undangan. Konsep *indoor* dapat memberikan kesan eksklusif pada suatu kegiatan misalnya *fashion show*. Pertunjukan busana dengan tema *Authenture* diselenggarakan pada tanggal 19 April 2016, pada pukul 18.30 WIB di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

Lighting

Dalam pertunjukan busana ini menggunakan *lighting*, karena *lighting* adalah pencahayaan yang baik sangat penting untuk mengatur

suasana acara dan untuk menonjolkan tema cara. *Lighting* berfungsi sebagai penerangan dan untuk menyorot pagelaran busana pada model yang berjalan diatas catwalk. Berikut ini lighting yang digunakan serta fungsinya pada pertunjukan busana *Authenture* sebagai berikut :

(1) *Lampu parled*

Dalam pertunjukan busana ini menggunakan lampu parled. Lampu parled adalah lampu yang menyorot bersifat spot, disanggah dengan *threepot* atau bisa juga dipretel tergantung dengan kebutuhan pengguna, lampu tersebut bisa memakai filter berbagai macam warna sesuai dengan kebutuhan pengguna.

(2) *Moving Head*

Dalam pertunjukan busana ini menggunakan *lighting moving head*. *Moving head* adalah salah satu unsur equipment terpenting dalam penataan cahaya karena dapat menghasilkan nuansa cahaya glamour dan mewah . lampu tersebut termasuk kedalam golongan *lighting* efek. Sifat moving head dapat bergerak / spot berbagai arah dengan beberapa gabungan warna dan motif.

(3) *Follow Spot*

Follow spot adalah lampu yang berarti dapat mengikuti objek yang dituju seperti pada event *wedding party* lampu tersebut dapat menyorot dan mengikuti model atau prajawati yang sedang memasuki area acara.

(g)Tata panggung

Dalam pertunjukan busana ini menggunakan tata panggung yang digunakan dalam pertunjukan busana *Authenture* berbentuk T dengan tujuan agar penonton dapat melihat lebih jelas busana yang dikenakan oleh model atau prajawati. Bentuk panggung T juga mendukung model untuk menampilkan busana lebih leluasa berpose dengan bervariasi. Tata letak kursi penonton untuk bentuk panggung berbentuk T adalah dibagian sisi kanan, kiri dan bagian depan panggung. Penonton yang menghadiri pertunjukan busana *Authenture* terbagi menjadi dua yaitu reguler dan VIP. Penonton VIP masih terbagi kelompok yaitu undangan, staf akademisi dan sponsor. Berdasarkan penonton untuk menghindari kesalahan tempat duduk para penonton, maka alur penerima tamu dibuat dua jalur, jalur pertama yaitu untuk penonton dengan tiket reguler, sedangkan jalur kedua yaitu undangan, staf akademisi dan sponsor. Perencanaan pertunjukan harus memperhatikan dua point yaitu :

Waktu bagi model untuk masuk ke area pertunjukan dari ruang ganti hingga pergantian tempat

Tinggi, ukuran dan bentuk yang berkaitan dengan ruang dan visibilitas penonton, pengertian dari panggung adalah tempat pertunjukan. Persyaratan tempat pada umumnya berbentuk suatu ruangan yang datar, terang dan mudah dilihat dari tempat penonton. Panggung merupakan suatu ruang yang secara mendasar merupakan

sarana penentu dalam mencapai tujuan dari sebuah pertunjukan. Jenis dan tempat pertunjukan merupakan salah satu hal penting (Soegeng Toekiyo, 1990: 24).

Berdasarkan pengertian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa panggung adalah tempat dalam dunia pertunjukan atau tempat untuk mempertunjukkan sesuatu kepada penonton.

(h) Music

Pada pertunjukan busana *Authenture* music yang dipilih pada saat peragaan merupakan music kontemporer. Pada saat acara dimulai, pergantian acara serta pengumuman pemenang musik yang dimainkan dengan alunan yang mendebaran agar penonton larut dalam acara.

f. Pelaksanaan

Pelaksanaan adalah suatu tindakan dari sebuah rencana yang sudah disusun secara matang dan terperinci. Implementasi biasanya dilakukan setelah perencanaan sudah dianggap fix. Menurut Westa (1985 : 17) Implementasi atau pelaksanaan merupakan aktifitas atau usaha-usaha yang dilaksanakan untuk melaksanakan semua rencana dan kebijaksanaan yang telah dirumuskan dan ditetapkan dengan dilengkapi segala kebutuhan, alat-alat yang diperlukan, siapa yang melaksanakan, dimana tempat pelaksanaannya mulai dan bagaimana cara yang harus dilaksanakan:

1) Penilaian gantung

Dalam pelaksanaan penilaian gantung pergelaran busana *Authenture* bertujuan untuk para dewan juri dari dalam untuk menilai moodboard, desain busana, teknologi busana pesta, dan hiasan busana pesta sesuai dengan sumber ide busana pesta dengan sumber ide mushroom yang ditampilkan dipergelaran busana *Authenture* 2016. Penilaian ini dilakukan busana pesta malam dikenakan dressfoam, sesuai Pelaksanaan penilaian gantung dilakukan pada hari sabtu, 09 April 2016 di KPLT lantai 3, berikut ini susunan acara penilaian gantung, sebagai berikut :

Tabel 5. Susunan acara penilaian gantung pergelaran busana *Authenture* 2016

No	Acara	Waktu
1.	Kedatangan panitia	07.00 – 07.30
2.	Briefing panitia	07.30 – 08.00
3.	Penataan dressfoem dan busana sesuai nomor urut	08.00 – 09.40
4.	Clear area KPLT Lt. 3	09.40 – 10.00
5.	Penilaian gantung di KPLT Lt.3 Penilaian desain di PTBB ruang 112	10.00 - 16.00

2) Grand Juri

Dalam penilaian grand juri pergelaran busana *Authenture* 2016 ini dilaksanakan para dewan juri dari luar kampus. Pelaksanaan grand juri ini bertujuan untuk menilai hasil busana dari mahasiswa yang telah

dibuat selama melalui tahap – tahap proses dan mempresentasikan kepada dewan juri yang sudah berpengalaman dibidang fashion untuk menentukan kejuaraan bagi para mahasiswa yang memenuhi persyaratan dan sesuai dengan konsep yang dibuatnya sendiri. Pelaksanaan grand juri ini dilakukan pada hari minggu 19 April

2016 di KPLT lantai 3. Berikut ini susunan acara grand juri, sebagai berikut :

Tabel 6. Susunan acara grand juri pergelaran busana *Authenture* 2016

	Waktu	Susunan acara
1.	06.00 – 06.30	Kedatangan dan Presensi Panitia
2.	06.30 – 07.00	Breafing Panitia
3.	07.00 – 08.30	Pengecekan kesiapan acara
4.	08.00	Kedatangan Model
4.	09.00 - 09.30	Breafing Juri
5.	09.00	Model sudah siap
6.	09.00 – 09.20	Persiapan Penilaian
7.	09.20 – 09.30	CLEAR AREA
8.	09.30 – 09.40	Pembukaan 1. Pembukaan acara oleh MC 2. Pengenalan Juri dan sistematika penilaian
9.	09.40 – 12.00	Penilaian Grand Juri
10.	12.00 – 12.30	ISHOMA
11.	12.30 – 15.35	Penilaian grand juri
12	15.35 – 16.00	Penutup

Tabel 7. Susunan acara pergelaran busana *Authenture* 2016

No	Waktu	Susunan Acara
1.	06.00 – 07.00	Kedatangan panitia dan presensi
2.	07.00 – 08.00	Breafing Panitia
3.	08.00 – 08.30	Persiapan GR
4.	08.30 – 09.00	GR Peragaan Sesi 1
5.	09.00 – 09.30	GR Peragaan Sesi 2
6.	09.30 – 10.00	GR Peragaan sesi 3
7.	10.00 – 16.00	Make Up Model
8.	10.00 – 10.10	GR MC (Welcome Greeting)
9.	10.10 – 10.20	GR Sambutan
10.	10.20 – 10.25	GR Penutup
11.	10.25 – 10.35	GR Tari
12.	10.35 – 11.00	GR Musik
13.	11.00 – 11.30	GR Desaigner Tamu
14.	11.30 – 13.00	ISHOMA(bergantian)
15.	13.00 – 14.00	Fitting busana Desaigner Tamu
16.	14.00 – 15.00	Laporan Setiap Sie
17.	15.00 – 16.00	ISHOMA(bergantian)
18.	16.00 – 17.00	Make Up MC
19.	16.00 – 17.30	Mengecek persiapan
20.	17.30	Persiapan selesai
21.	17.30 – 17.45	Persiapan open gate

g. Tahap evaluasi

Tahap evaluasi adalah suatu metode dan proses penilaian dan pelaksanaan tugas seseorang atau sekelompok orang dalam satu perusahaan atau organisasi sesuai dengan standar kinerja atau tujuan yang ditetapkan lebih dahulu. Evaluasi kinerja merupakan cara yang paling adil dalam memberikan imbalan atau penghargaan kepada pekerja.

B. HASIL

1. Hasil Mencipta Desain Busana

Hasil mencipta desain busana pesta malam ini berdasarkan pada tema pergelaran busana *Authenture* yang mengacu pada trend Resistance 2016, dengan trend *Biopop* dan sub trend *Toon-Lab* yang dihiasi dengan origami menggunakan bahan utama.

Sumber ide pada busana pesta malam ini yaitu *mushroom* digolongkan sebagai makhluk hidup heterotrof yaitu bertahan hidup dengan bergantung kepada organisme lain. Selain itu jamur memiliki warna – warna yang menarik dan beragam mencerminkan kesan yang ceria. Konsep ini diharapkan mampu menciptakan pribadi remaja yang peduli terhadap keadaan sekitarnya.

Ciri khas dari busana ini adanya bentuk variasi yang menarik yaitu bentuk variasi pada bagian tengah muka gaun dan peplum yang melekat di bagian rok, serta hiasan busana yang dinamakan *pompom*. Desain busana pesta malam dengan sumber ide *mushroom* terdiri dari one piece yaitu gaun yang berbentuk siluet A menggunakan bahan satin bridal dan bahan jumputan, serta menggunakan hiasan *pompom* yang diletakan pada bagian garis leher. Penyusunan keselarasan diterapkan pada paduan bagian atas dan rok. Penyusunan Prinsip proporsi diterapkan pada bagian rok yang memberi kesan besar. Penyusunan pusat perhatian pada busana ini terdapat pada garis leher.



Gambar 23. *Fashion illustration*

2. Hasil Membuat Busana

Hasil pembuatan busana pesta malam berdasarkan dengan sumber ide *mushroom* menggunakan kain tradisional yaitu kain jumputan, dan satin bridal yang didesain secara modern. Pola yang digunakan adalah pola kontruksi sistem praktis. Tekstur bahan yang kaku, tebal dan berkilau dengan hiasannya menggunakan kain satin bridal, sedangkan tekstur kasar yang menggunakan kain jumputan terdapat pada gaun bersiluet A dan tekstur halus menggunakan kain satin yang terdapat pada gaun. Warna yang digunakan adalah warna pink dan biru. *Pompom* merupakan hiasan yang dipilih dalam busana pesta malam ini agar terlihat lebih unik. Teknologi yang digunakan adalah jahit halus, rapi dan lebih banyak menggunakan tangan, kemudian kampuh yang digunakan adalah kampuh buka dan kampuh tutup.

3. Hasil Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Hasil Penyelenggaraan Pergelaran busana 2016 ini mengangkat tema pergelaran *Authenture* dimaksudkan agar mahasiswa bisa membuat kreatifitas dengan budaya local menjadi suatu karya yang lebih modern dan bisa diterima oleh masyarakat luas. Penyelenggaraan pergelaran busana berjalan sesuai yang diharapkan. Pergelaran busana ini menggunakan tata panggung T yang membuat penonton lebih dekat untuk melihat busana yang diperagakan oleh pragawati dan pragawati lebih bervariasi untuk memperagakan busana dan sesuai yang direncanakan. Selain itu pergelaran busana *Authenture* juga menggunakan tata lighting yang digunakan adalah

lampu parled, moving head, dan follow spot penggunaan lighting ini pada saat acara dimulai serta beberapa ditengah acara yang diatur permainan untuk memberikan rasa penasaran penonton. Musik yang digunakan dalam pertunjukan busana *Authenture* yaitu musik klasik sesuai dengan *trend* busana yang diperagakan. Pelaksanaan pertunjukan busana diadakan pada hari Selasa 19 April 2016 dengan tema *Authenture* yang bertempat di Auditorium UNY. Diikuti oleh seluruh mahasiswa pendidikan teknik busana yang mengikuti proyek akhir pada tahun 2016 yang terdiri dari mahasiswa S1 reguler angkatan 2013, S1 non Reguler angkatan 2013, D3 angkatan 2013, maupun mahasiswa S1 non reguler angkatan 2010, 2011 dan 2012 dengan total seluruhnya adalah 103 mahasiswa dan diikuti 167 tamu undangan. Dalam acara ini penulis merupakan desainer urutan nomor 58. Pada tanggal 19 April 2016 saat hari pelaksanaan, pada pukul 16.00 semua panitia melakukan briefing pengecekan semua kelengkapan, jika ada kekurangan maka akan segera diatasi sehingga acara yang dilaksanakan pada hari itu dapat berjalan dengan lancar. Secara keseluruhan pertunjukan busana dapat berjalan dengan lancar.

Pertunjukan busana ini dimulai pukul 18.30 s.d selesai. Berikut ini merupakan susunan acara pertunjukan busana pesta malam dengan tema *Authenture* :

- a) Diawali dengan opening yaitu pemutaran video dilanjutkan penampilan tari selanjutnya menyanyikan lagu “ Indonesia Raya ” dan hymne UNY .

- b) sambutan-sambutan dari ketua panitia Tugas Akhir dan Proyek Akhir, ketua jurusan Pendidikan Teknik Boga Dan Busana, dan Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
- c) penyerahan cinderamata untuk juri, sponsor, dan desainer tamu.
- d) Fashion Show sesi satu.
- e) Hiburan musik
- f) Fashion show sesi dua.
- g) Ucapan terimakasih kepada sponsor dan pembagian hadiah
- h) Fashion show sesi tiga.
- i) Hiburan musik
- j) Fashion show dari desainer tamu Hosana Moda by Wiwid Hosana dan Iis design by Isyanto
- k) Pengumuman juara-juara meliputi :
 - (1) Juara 3, 2, 1 Pendidikan Teknik Busana S1 Reguler
 - (2) Juara 3, 2, 1 Teknik Busana D3
 - (3) Juara 3, 2, 1 Pendidikan Teknik Busana S1 Non Reguler
 - (4) Juara Best Desain, Juara Favorit, Juara Umum

Proses pergelaran 2016 dengan tema *Authenture* merebutkan 12 tropi. Adapun juara yang diraih oleh mahasiswa dalam pergelaran ini adalah sebagai berikut :

a. Juara dari kelas S1 Reguler :

- 1) Juara I S1 Reguler diraih oleh Luthfi Mala'il Khusna dengan judul
 “ *Rhombus Interlace* “

- 2) Juara II S1 Reguler diraih oleh Widia Pratiwi dengan judul “*Whirch*”
- 3) Juara III S1 Reguler diraih oleh Muthiah dengan judul “*Samarkand Dress*”

b. Program studi Teknik busana B

- 1) Juara I D3 diraih oleh Tessaria Kurnia Putri “*Shape Of The Track*”
- 2) Juara II D3 diraih oleh Agustina Anggraini “*Smocking Kahayan Bridge*”
- 3) Juara III D3 diraih oleh Ayu Mega Margareta dengan judul “*Pod Of Armadillo*”

c. Program studi pendidikan teknik busana kelas D

- 1) Juara I S1 NR diraih oleh Ristriana Pratomy dengan judul “*Monochromatic*”
- 2) Juara II S1 NR diraih oleh Friska Paulus dengan judul “*Gercek Ben*”
- 3) Juara III S1 NR diraih oleh Nasiha Al Sakina dengan judul “*Heere Mein Rekha*”

d. Kejuaraan The Best desain

- 1) The Best Desain diraih oleh Selvana Heruka dengan judul “*The Praevia*”

e. Kejuaraan Favorit

- 1) Juara favorit diraih oleh Dewinta Megarani dengan judul “*Inside The Bunker*”

f. Kejuaraan Umum

- 1) Juara umum diraih oleh Tessaria Kurnia Putri dengan Judul “*Shape Of The Track*”

C. PEMBAHASAN

1. Hasil Penciptaan Disain

Penciptaan desain busana pesta malam dengan sumber ide mushroom ini berdasarkan tema pergelaran busana 2016 yaitu *Authenture* yaitu pergelaran yang menyaksikan karya busana dengan menggali dan melestarikan keanekaragaman budaya indonesia dalam karya proyek akhir. Tema ini mengandung makna bahwa menggambarkan tingkatan kekuatan pribadi, spirit dan karakter seseorang dalam menghadapi pengaruh tekanan lingkungan eksternal, serta mempunyai sifat dasar atau bagian penting dari diri manusia yang diyakini telah menetap dalam waktu yang cukup lama dan melalui beragam bentuk budaya . Dengan tema *Biopop* yaitu memberikan aura kegembiraan, tercermin dalam objek yang dibuat dengan dorongan warna-warna cerah. Sedangkan subtrend *Toon-Lab* didominasi oleh bentuk berkarakter yang menyerupai bentuk *mushroom*.

Penciptaan desain diawali dengan mengamati dan menetapkan sumber ide dari inspirasi yang didapat. Kemudian dituangkan dalam bentuk *moodboard* agar lebih mudah untuk dipahami sehingga desain tidak menyimpang dari sumber ide yang dipilih. Setelah itu membuat *design sketching*, *presentation drawing*, desain hiasan dan *fashion illustration*.

Kendala yang dihadapi dalam proses penciptaan desain ini adalah bagaimana membuat konsep dengan mengimplementasikan *mushroom* menjadi busana yang modern dan memiliki ciri khas masing- masing dan kemudian konsep tersebut diterapkan dalam sebuah desain busana. Oleh

karena itu, perlu pemahaman lebih mengenai penyusunan unsur dan prinsip desain, penguasaan sumber ide dan penerapannya juga harus tepat sasaran agar tidak keluar dari tema dan *trend* yang diambil. Selain itu setiap desain busana harus memiliki ciri khusus yang memperkuat sumber ide.

2. Pembuatan Karya Busana

Tahapan- tahapan yang dilalui setelah pembuatan desain busana adalah mewujudkan desain dalam bentuk busana dengan melalui beberapa proses. Hasil pembuatan busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide *mushroom* menggunakan pola kontruksi dengan sistem praktis sesuai dengan bentuk tubuh model yang kurus serta bentuk dada yang kecil skala 1: 4 dan bahan busana yang digunakan adalah bahan tradisional yaitu bahan jumputan, dan satin bridal.

Teknologi yang digunakan adalah jahit halus, dan rapi, kemudian kampuh yang digunakan adalah kampuh buka, dan kampuh tutup. Untuk menyempurnakan busana hiasan yang digunakan adalah *pompom* dari bahan utama, hiasan busana yang terdapat pada bagian garis leher yang disusun secara menggerombol. Proses pembuatan busana meliputi pengambilan ukuran pada model, pembuatan pola dasar, pecah pola, rancangan bahan dan kalkulasi harga, pemotongan bahan, pemberian tanda jahitan, menjelujur, evaluasi proses I, menjahit, memasang hiasan, evaluasi proses II, penilaian gantung dan *grand juri*.

Evaluasi proses I dilakukan saat busana masih berupa jelujuran dengan tujuan agar jika terjadi kesalahan ukuran dapat diperbaiki lagi tanpa

merusak bahan. Setelah dievaluasi lalu dilanjutkan dengan proses penjahitan busana sampai dengan penyelesaian dan pembuatan pelengkap busana harus sudah selesai kurang lebih 90% dari total pembuatan. Setelah tahap evaluasi proses II, tahap selanjutnya adalah penilaian gantung. Penilaian gantung dilakukan dengan memasang busana pada *dressform*.

Aspek yang dinilai meliputi teknologi jahit, hiasan, jatuhnya busana, Bersamaan dengan penilaian gantung juga dilakukan penilaian *moodboard* sebagai visualisasi gagasan konsep desain oleh tim juri. Penilaian selanjutnya adalah *grand juri*, proses penilaian dilakukan dengan cara busana diperagakan oleh model, sementara desainer mempresentasikan konsep penciptaannya. Aspek yang dinilai meliputi cutting, keserasian konsep, dan *total look*.. Pada proses penciptaan busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide mushroom, kendala yang dihadapi adalah kesulitan dalam mengubah bentuk busana menjadi busana yang modern dan bisa dikenakan oleh masyarakat dalam kesempatan pesta. Sehingga penulis harus banyak menggali informasi dari buku dan internet agar dapat menganalisisnya sendiri.

Ketepatan proses pengambilan ukuran dan teknik menjahit menjadi kunci utama dalam proses pembuatan pola ini, karena akan mempengaruhi kerapihan dan letak jatuhnya lengkungan pada busana. Melakukan Proses penjelujuran akan sangat membantu pada proses penjahitan karena akan menghasilkan jahitan yang rapi. Proses pengepresan setelah penjahitan pada bagian- bagian tertentu seperti, jahitan sambungan potongan garis princess,

jahitan sambungan sisi gaun, jahitan sambungan rok dengan peplum, sambungan sisi, leher, dan kelim akan menghasilkan bentuk yang rapi.

3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Pergelaran ini dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Pergelaran busana ini dibentuk suatu organisasi kepanitiaan yang terdiri dari ketua, sekretaris, bendahara, dan seksi- seksi lainnya. Dengan adanya organisasi maka tanggung jawab dan tugas- tugas dari mahasiswa menjadi jelas. Pergelaran busana diadakan pada hari selasa 19 April 2016 dengan tema *Authenture* yang bertempat di Auditorium UNY, Diikuti oleh seluruh mahasiswa pendidikan teknik busana yang mengikuti proyek akhir pada tahun 2016 yang terdiri dari mahasiswa S1 reguler angkatan 2013, S1 non Reguler angkatan 2013, D3 angkatan 2013, maupun mahasiswa S1 non reguler angkatan 2010,2011, dan 2012 dengan total seluruhnya adalah 103 mahasiswa dan diikuti 167 tamu undangan. Dalam acara ini penulis merupakan desainer urutan nomor 58. Busana yang ditampilkan adalah busana pesta malam. Acara pergelaran busana terbagi 3 sesi yaitu S1 R, D3, SI NR. Dalam acara ini penulis merupakan desainer urutan nomor 58. Selain itu, dalam pergelaran busana ini juga menampilkan beberapa bintang tamu yaitu *fashion show* desainer tamu dari Wiwid Hosana dan *fashion show* desainer tamu dari Isyanto. Pada pelaksanaan pergelaran busana ini panitia merekrut beberapa panitia khusus. Karena kurangnya koordinasi antara panitia inti dengan panitia tambahan sehingga terjadi beberapa kendala, namun secara keseluruhan acara ini dapat

berlangsung dengan lancar dan 90 % penonton yang hadir tetap duduk di tempat sampai acara berakhir. Setelah pelaksanaan dilakukan tahap selanjutnya adalah evaluasi. Hal ini dilakukan untuk mengatasi beberapa masalah yang belum terselesaikan dengan mempelajari kekurangan dan dapat dijadikan sebagai pembelajaran dan dapat memperbaiki di acara-acara berikutnya.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil pembahasan busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide Mushroom dapat diambil kesimpulan bahwa :

- 1) Dalam menciptakan desain busana pesta malam dengan sumber ide Mushroom ini melalui beberapa tahap yaitu: penciptaan desain busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide mushroom, dimulai dari mengkaji mengenai busana pesta malam, mengkaji *trend forecasting 2016 resistance* dan mengambil trend *biopop* dengan subtrend *toon-lab*, dari trend *biopop* dengan subtrend *toon-lab* tersebut penulis mengambil dari busana yang dikemas secara modern dengan memunculkan rangkaian warna namun tetap terkesan tradisional. Sedangkan subtrend *toon-lab* diwujudkan pada peplum yang terdapat pada sisi bagian rok dengan menggunakan warna brandeis blue dan heliotrope magenta.
- 2) Pembuatan busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide Mushroom melalui tiga tahap yaitu: Tahap persiapan yang meliputi pembuatan desain, pengukuran, pembuatan pola dengan skala, perancangan bahan dan harga. Tahap pelaksanaan meliputi pembuatan pola dengan ukuran sebenarnya, meletakkan pola pada bahan, memotong bahan, memberi tanda pola pada bahan, penjelujuran, evaluasi proses I, menjahit, memasang hiasan, evaluasi

proses II. Tahap evaluasi meliputi evaluasi hasil yaitu evaluasi dengan melihat kesesuaian hasil jadi dengan desain busana dan tema pergelaran busana.

- 3) Dalam penyelenggaraan pergelaran busana meliputi tiga tahap yaitu Persiapan yang meliputi pembentukan panitia, penentuan tema, penentuan tujuan, penentuan anggaran dana, penentuan dewan juri serta penentuan waktu dan tempat. Tahap kedua yaitu pelaksanaan pergelaran busana yang diikuti 103 mahasiswa yang terdiri dari mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana yang masing-masing menampilkan satu rancangannya. Pergelaran busana ini dilaksanakan di Auditorium UNY pada tanggal 19 April 2016 pukul 18.30 sampai selesai. Busana yang dibuat penulis tampil dalam sesi kedua dengan nomor urut 58. Tahap evaluasi yaitu hasil keseluruhan kegiatan.

B. SARAN

Dalam pembuatan busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide Mushroom mengalami banyak kesulitan, saran-saran agar lebih baik antara lain:

- 1) Dalam menciptakan suatu busana dengan sumber ide tertentu maka mahasiswa sebaiknya mendalami dengan benar pemaknaan dan ciri khusus yang akan diambil sebagai sumber ide sehingga dalam menuangkan dalam karya mudah dan sesuai dengan sumber ide yang dipilih. Sebaiknya terlebih dahulu harus mengerti benar tentang unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain sehingga dalam penerapan unsur dan prinsip desain dalam pembuatan suatu desain busana sesuai dengan sumber ide dan keinginan penulis.

- 2) Dalam proses pembuatan tiap tahap yang dilaksanakan harus dilaksanakan dengan baik dan cermat untuk mengurangi kekeliruan. Setiap proses harus menggunakan waktu yang sebaik-baiknya agar dapat selesai sesuai dengan perencanaan. Segala hambatan dan kesulitan harus dikonsultasikan kepada dosen agar dapat ditemukan jalan keluar serta harus menguasai teknik-teknik jahit yang sesuai dengan desain yang ada. Gunakan waktu dengan sebaik-baiknya.
- 3) Dalam penyelenggaraan pergelaran busana hendaknya kerjasama panitia perlu ditingkatkan. Koordinasi yang baik dapat membuahkan hasil yang baik dalam pergelaran busana, perlunya kesadaran akan kekompakan dan profesionalitas kerja dalam pergelaran busana. Karena ini acara bersama, jadi diperlukan suatu tanggung jawab dari masing-masing individu untuk selalu bekerjasama.

DAFTAR PUSTAKA

- Afif Ghurub Bestari. (2011). *Menggambar Busana Dengan Teknik Kering*, Yogyakarta: PT Intan Sejati Klaten
- Arifah A Riyanto. (2003). *Desain Busana*. Bandung: Yapemdo
- Arifah A Riyanto. (2003). *Teori Busana*. Bandung: Yapemdo
- Chodiyah dan Wisri A. Mamdy. (1982). *Desain Busana Untuk SMKK/SMTK*, Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi
- Enny Zuhni Khayati. (1998). *Pembuatan Busana III*, Yogyakarta: FPTK IKIP Yogyakarta
- Goet Poespo. (2009). *A to Z istilah Fashion*, Yogyakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Indonesia Trend Forecasting. (2016). *Resistance Fashion Trend Forecasting 2016/2017*, Jakarta: BD+A Design
- Porrie Muliawan. (1975). *Teknik Jahit-menjahit*. Jakarta: BALAI PUSTAKA
- Porrie Muliawan. (1989). *Konstruksi Pola Busana Wanita*, Jakarta: PTBPK Gunung Mulia
- Porrie Muliawan. (2002). *Menggambar Mode dan Mencipta Busana Wanita*, Jakarta: PT BPK Gunung Mulia.
- Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri. (1986). *Pengetahuan Busana*. Yogyakarta.
- Sicilia Sawitri, dkk. (2000). *Ilustrasi Mode*, Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- Soekarno & Lanawati Basuki. (2004). *Panduan Membuat Desain Ilustrasi Busana (Teknik Dasar, Terampil dan Mahir)*. Tangerang: PT. Kawan Pustaka.
- Sri Widarwati. (2000). *Disain Busana I*, Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
- Sri Widarwati, dkk. (2000). *Disain Busana II*, Yogyakarta: Jurusan pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Sri Ardiati Kamil. (1986). *Fashion Design*. Jakarta: CV Baru

Suryawati, Vivi Radiona dan Yeni Sesnawati. (2011). *Membuat Pola*. Bandung:
PT Remaja Rosdakarya Offset

Widjiningih. (1994). *Konstruksi Pola Busana*, Yogyakarta: IKIP Yogyakarta

Widjiningih. (1982). *Desain Hiasan dan Lenan Rumah Tangga*, Yogyakarta: FPTK IKIP
Yogyakarta

SUMBER DARI INTERNET

<http://kursusjahityogya.blogspot.co.id/2015/03/sumv.html>

<http://eprints.uny.ac.id/9224/3/BAB%20II%20-09514131004.pdf>

<https://id.answers.yahoo.com/question/index?qid=20091017100707AAQbEgP>

[http://file.upi.edu/Direktori/FPTK/JUR. PEND. KESEJAHTERAAN KELUARGA/1
97501282001122-SUCIATI/Moodboard.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FPTK/JUR._PEND._KESEJAHTERAAN_KELUARGA/197501282001122-SUCIATI/Moodboard.pdf)

<https://fitinline.com/article/read/mood-board--art-of-fashion>

([http://lirikindonesia-lirikku.blogspot.com/2010/06/pengertianpagelaran-pagelaran-
adalah.html](http://lirikindonesia-lirikku.blogspot.com/2010/06/pengertianpagelaran-pagelaran-adalah.html)).

[http://pewartayogya.com/authenticity-of-human-nature-authenture/.](http://pewartayogya.com/authenticity-of-human-nature-authenture/)

<http://id.wikipedia.org/Adibusana>.

LAMPIRAN



Lampiran 1. Busana pesta malam yang dikenakan model saat pemotretan



Lampiran 2. Foto model saat pergelaran busana



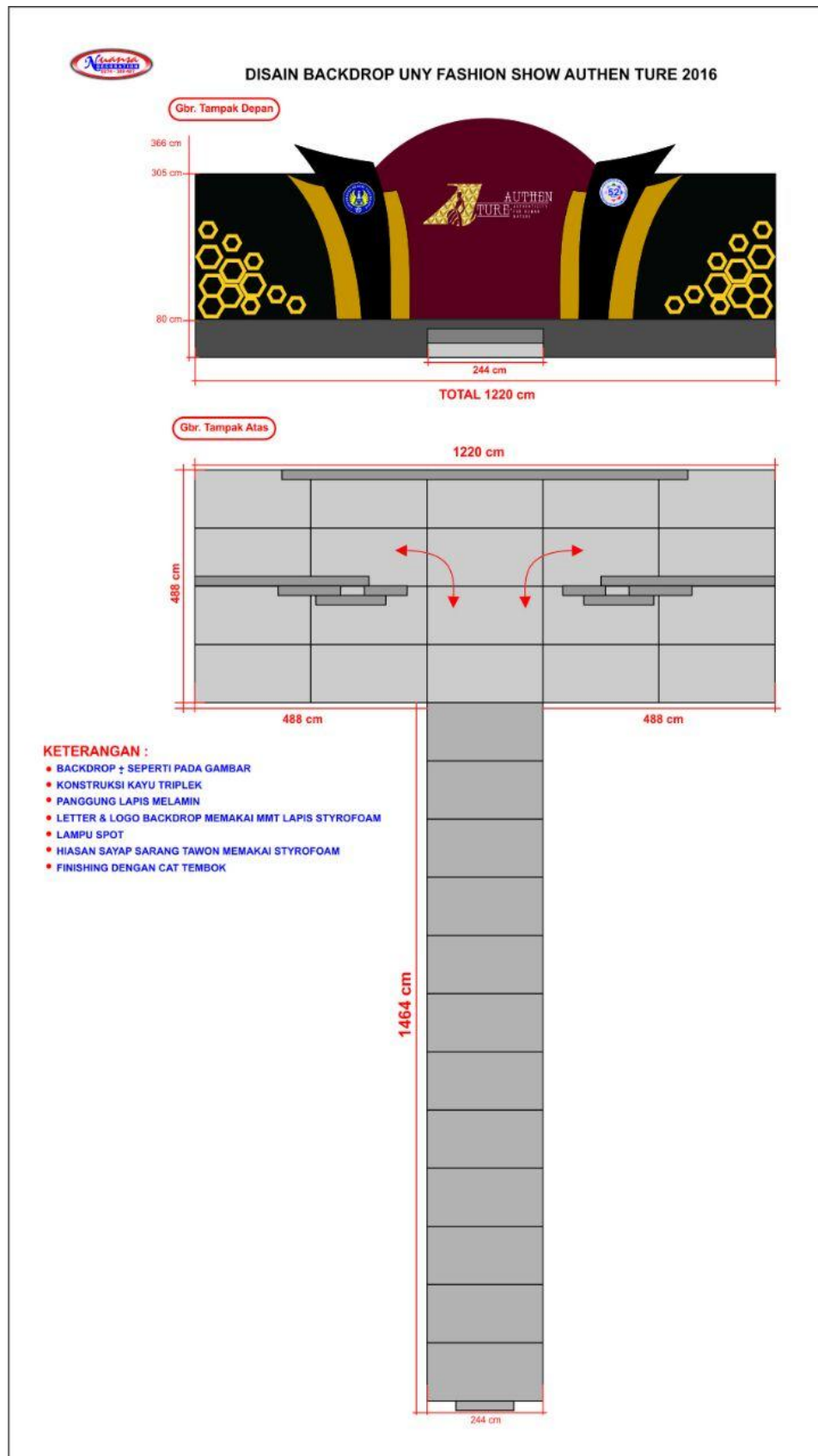
Lampiran 3. Desainer bersama model



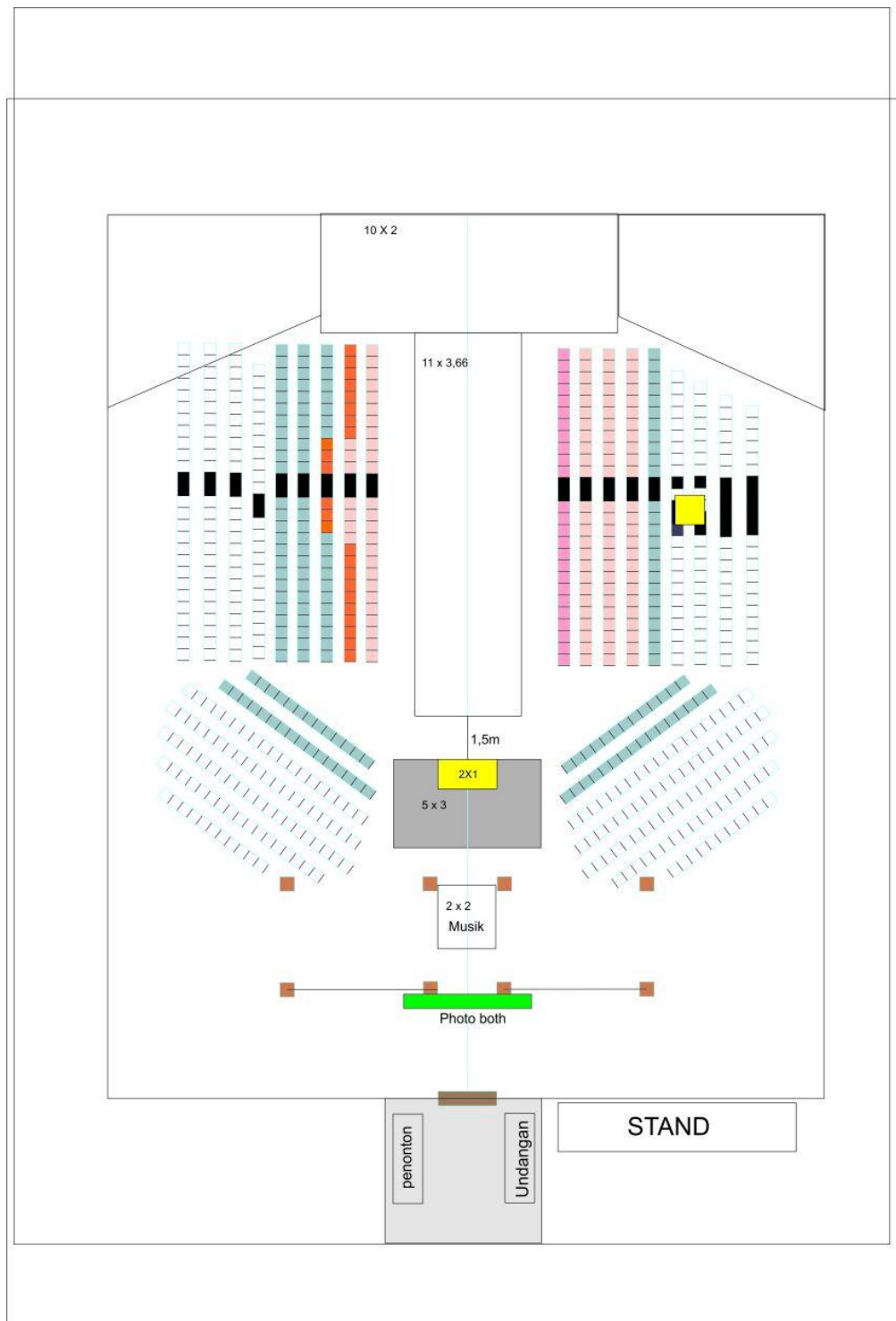
Lampiran 4. Panggung Pergelaran Busan “Authenture”



Lampiran 5. Foto Para Pemenang Pergelaran Busana “Authenture”



Lampiran 6. Desain panggung pertunjukan busana *Authenture* 2016



Lampiran 7. Layout panggung pertunjukan busana *Authenture* 2016

BANNER
 Ukuran 3 m x 1 m
 3 m



- Sponsor Tunggal
- Diamond
- Gold
- Silver

Lampiran 8. Foto banner

PAMFLET
Ukuran A3

29.7 cm

42 cm



PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA DAN TEKNIK BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
TUGAS AKHIR/PROYEK AKHIR

PROUDLY PRESENT



MENAMPILKAN
100+ BUSANA
TREND FORECASTING
2016/2017: **RESISTANCE**

BINTANG TAMU
DESAINER TAMU
BAND ACCOUSTIC
TARI KONTEMPORER

AUDITORIUM UNY
SELASA, 19 APRIL 2016
18.30 WIB - SELESAI

HTM
VIP 40K | REGULER 35K
TICKET BOOTH: PTBB FT UNY
(Hari kerja, 09.00 - 14.00 WIB)
CP : LINDA (085842264403) /
HERDITA (083867651059)
*Pilih salah satu CP

DRESSCODE
WHITE / BLUE

SPONSORED BY

MEDIA PARTNER






 Sponsor Tunggal

 Diamond

 Gold

 Silver

Lampiran 9. Foto pamflet

LEAFLET
Ukuran 1/4 A4

10.5 cm

14.85 cm


 PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA DAN TEKNIK BUSANA
 FAKULTAS TEKNIK
 UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
 TUGAS AKHIR/PROYEK AKHIR

PROUDLY PRESENT



AUTHENTIC TURE
AUTHENTICITY FOR HUMAN NATURE
FASHION SHOW

MENAMPILKAN
100+ BUSANA
TREND FORECASTING
2016/2017: **RESISTANCE**

BINTANG TAMU
DESAINER TAMU
BAND ACCOUSTIC
TARI KONTEMPORER

AUDITORIUM UNY
SELASA, 19 APRIL 2016
18.30 WIB - SELESAI

HTM
VIP 40K | REGULER 35K
TICKET BOOTH: PTBB FT UNY
(Hari kerja, 09.00 - 14.00 WIB)
CP : LINDA (085842264403 /
HERDITA (083867651059)
*Pilih salah satu CP

DRESSCODE
WHITE / BLUE

SPONSORED BY

MEDIA PARTNER



 Sponsor Tunggal
 Diamond
 Gold

 Silver
 Bronze
 Donatur

Lampiran 10.Foto Leaflet

CO-CARD
10 cm x 12 cm

12 cm



PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA DAN TEKNIK BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
TUGAS AKHIR/PROYEK AKHIR



NAMA

JABATAN

SPONSORED BY

MEDIA PARTNER

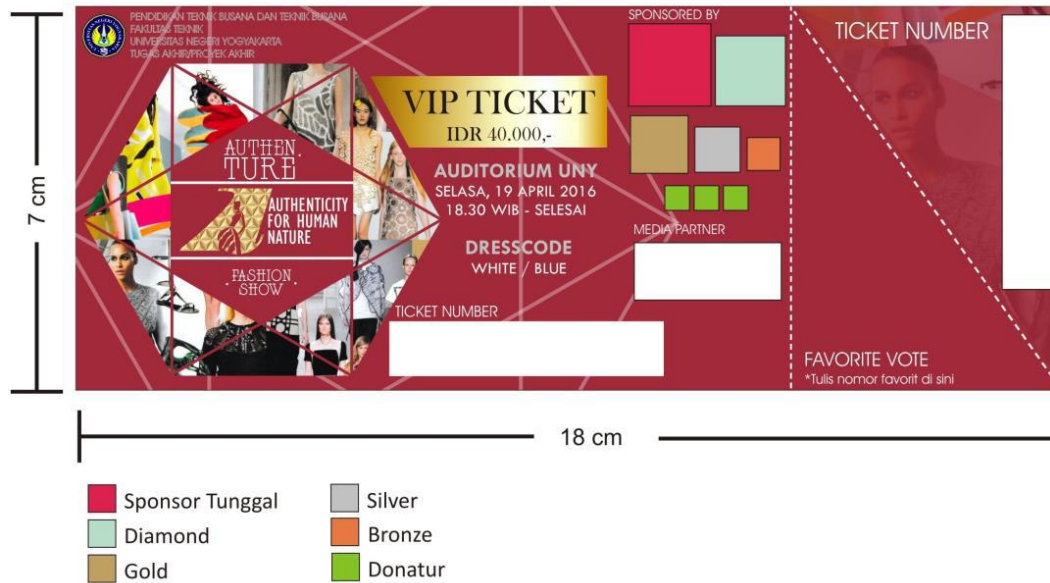
Sponsor Tunggal

Diamond

Gold

Lampiran 11.Foto co-card

Ukuran Tiket
7 cm x 18 cm



Lampiran 12. Foto tiket VIP

Susunan panitia Pergelaran Busana *Authenture* 2016

1. Ketua

- a. Marinda Yuni Asari
- b. Yeti Nurfendah
- c. Yuliana Suci Wulandari

2. Sekretaris

- a. Lutfi Mala'il Khusna
- b. Erni Rokhmawati
- c. Unay

3. Bendahara

- a. Farida Aryani
- b. Dahlia Nurjanah
- c. Tesaria Kurnia Putri

4. Sie.Acara

- a. Eka Fitriyani
- b. Widia Damayanti
- c. Nadia Ayu Sekarini
- d. Haninda Fitri Apsari
- e. Dwi Putri Octavia
- f. Seviana Dewanti
- g. Annisa Putri Fadhila
- h. Septiani Kartika Sari
- i. Wibi Hanum Larasati

j. Khoirunisa

5. Sie.Konsumsi

- a. Nawinda Jati Lestari
- b. Ajeng Dwi Erwina Ningtyas
- c. Fahmila Dian Saputri
- d. Umi Khoriyah
- e. Olina Dea Kharisa
- f. Riris

6. Sie.Juri

- a. Muthiah
- b. Ferina Suci Adiningtyas
- c. Febri Rahmawati
- d. Khalaeskha Afiati
- e. Aisyah Ulayya
- f. Radina Galestyaningsih

7. Sie.Perkap

- a. Mei Dyanggita Yustiari
- b. Evi novi haryanti
- c. Linda Kurniawati
- d. Aulia Fatimatuz Zahro
- e. Intan Pramandha
- f. Gita Sakti
- g. Mar'atus Solihah

8. Sie.Humas

- a. Dinda Hidayati
- b. Dewinta Megarani
- c. Nurindah Rosvitra Putri
- d. Atyatul Izzah
- e. Cynthia Mustika Kusuma
- f. Lia Nur

9. Sie.dekorasi

- a. Oryza Sativa L
- b. Aprilia Tri A
- c. Dinda Triana Putri
- d. Wakidah Kurniana Amini
- e. Indah Setyawati
- f. Wahidatun Nurul Azizah
- g. Hanifatus Sa'diyyah Hayati

10. Sie.dokumentasi

- a. Ayu Fajriani Sidqi
- b. Dewi Nastiti
- c. Ananda Ayu W
- d. Anggita Suryaningrum
- e. Widia Pratiwi
- f. Dewi Purbaningsih

11. Sie.Publikasi

- a. Agnes Fahriana

- b. Yuliani
- c. Linda Rania
- d. Inka Galuh S. H.
- e. Desak Made K.
- f. Tirta Ariyani

12. Sie.Sponsorhip

- a. Rani Sri Windarti
- b. Ristriana Pratomy
- c. Bernavita Karina K
- d. Selvana Heruka
- e. Ayu Mega Margaretta
- f. Aulia Tri Sakti
- g. Sarah Fadhila
- h. Rodhiyah Nurhayati
- i. Dwi Nur Hasanah

13. Sie.model

- a. Niswatul Aini
- b. Ria Septiana
- c. Annis Adibah A
- d. Iva Siti Rokhani
- e. Rani Oktaviana

14. Sie.Backstage and floor

- a. Tika Pratiwi

- b. Laela Nur Widiana
- c. Wisma Firanti Utami
- d. Selly Indah Perdana
- e. Haniatur Rosyidah
- f. Sendy Claudya F
- g. Desniati Parcelina
- h. Yuni Fatma Royani

15. Sie.Makeup

- a. Nasiha Al Sakina
- b. Yashinta Ajeng S R
- c. Dwi Kusuma Wardani
- d. Agustina Anggraini
- e. Khomsatun

16. Sie.Booklet

- a. Isnaini Fatimah
- b. Alkarimah
- c. Friska Paulus
- d. Nungki Dwi A
- e. Melinda Anindita N
- f. Meilin Dwini

17. Sie.Keamanan

- a. Yuliasih
- b. Eka Yuliana

- c. Lurin Taufana Dewanti
- d. Rokhmi Artha Nugraheni
- e. Bella Kristiana
- f. Laila Puspita Suci
- g. Tri Puji Astuti

DAFTAR SPONSOR YANG DIUNDANG

No.	Perusahaan
1.	Hello fktv Jogja
2.	Fajar Copy Paste
3.	Movie Box
4.	WijayaBoga
5.	Happy Puppy
6.	Raden Roro
7.	Rajawali Fashion
8.	Polaris salon
9.	Yu n me salon
10.	Jolie
11.	Amalia shop
12.	D gejrot
13.	Kantin dwi warna
14.	Mr teto

No.	Perusahaan
15.	Lt pro
16.	Kopma uny
17.	Pikala
18.	Fajar copy paste
19.	Sanggar ptbb
20.	Pinarak photo
21.	Aditya fahmi fotografi
22.	Limuny
23.	Lab tv
24.	Magenta
25.	Huza batik
26.	Tico n lara
27.	Nuansa dekorasi
28.	Roemi es cream

DAFTAR TAMU DESAINER

NO	DESIGNER
1	IIS DESIGN
2	WIWID HOSANNA

SPONSOR MEDIA PARTNER

No.	Media	Kerjasama
1.	Lab TV FT UNY	<ul style="list-style-type: none"> - Penayangan iklan (baris, pamphlet, dan teaser) maks. durasi 1 menit. - Peliputan acara dari jam 18:00-selesai - Talk show (operasional)
2.	LimUNY	Pengiklanan tanggal 4-19 April 2016
3.	Kedaulatan Rakyat	Peliputan acara 19 april 2016
4.	Magenta UNY	pengiklanan 2 kali sehari via twitter dan 2 kali addlips 13-19 Maret 2016

DAFTAR PEMASUKAN SPONSOR (SPONSOR *FRESH MONEY*)

No.	Perusahaan	Kategori	Keterangan
1.	Sanggar PTBB	Donatur	Fresh Money
2.	ARSA Modiste	Donatur	Fresh Money
3.	Yu and Me Salon	Donatur	Fresh Money
4.	Kantin Dwi Warna	Donatur	Fresh Money
5.	Kedai Move On	Donatur	Fresh Money

DAFTAR HASIL SPACE IKLAN BOOKLET

No.	Pengiklan	Besarnya
1.	ARSA toko alat jahitdan modiste	½ halaman
2.	UMI alumunium	½ halaman
3.	Dwi Warna	¼ halaman
4.	Lizzy	¼ halaman
5.	RN Beautiful Bag	¼ halaman